

Schach schnell gelernt

BASISKURS FÜR ANFÄNGER

Lothar Eichenberger | Schach schnell gelernt | Version vom 11. Juli 2024

Vorwort

Dieser Schachkurs für Anfänger soll wie eine «Anschubfinanzierung» wirken. Hier kriegst du alle Regeln erklärt und bekommst ein paar wichtige Tricks und Motive mit. Er eignet sich zum Selbststudium, kann aber auch von Kursleitern als Unterlage verwendet werden.

Ich bin ein mittelprächtiger Vereinsspieler, der sich noch genau erinnern kann, wie er Schach gelernt hat, wo er Schwierigkeiten hatte und was dann am besten geholfen hat. Entsprechend ist dies kein Buch, das dich bis zur Meisterstärke bringt. Dafür gibt es genügend hervorragende Werke von hervorragenden Spielern - seien es Bücher oder Filme auf DVD und im Internet. Ich werde dir dazu immer wieder Tipps und Hinweise geben.

Vor allem das Internet hat sich im Schach zu einer bedeutenden Komponente entwickelt. Mehr noch: Dem Web verdankt Schach mitunter auch seinen heutigen Boom. Leider habe ich kein Lehrbuch für Anfänger gefunden, welches Lerninhalte aus dem Internet in seine Lektionen einbezieht. Das ist schade, denn oft sind Themen mit einem kurzen Filmchen viel effizienter erklärt, statt dem Lernenden eine wortreiche trockene Beschreibung zuzumuten!

Aber nicht nur die Verbindung von Buchstoff mit Lernvideos aus dem Netz habe ich vermisst, sondern auch Anleitungen zum Spiel im Web und zum nutzbringenden Einsatz einer Schachdatenbank am Computer.

Wer anderen ein neues Spiel erklärt, geht meist wie folgt vor: Zuerst werden die wichtigsten Regeln erklärt. Dann wird das Spiel ein, zwei Mal mit offenen Karten gespielt. Das erst macht den Sinn des Spiels und die Anwendung der Regeln verständlich. Hier gibt es auch Hinweise zu möglichen Strategien und es werden ein paar wichtige Kniffe erklärt. Dann geht es richtig los. Genau diesen klassischen Ansatz (vor allem für Erwachsene geeignet) verfolge ich hier.

Das Buch verfolgt eine **steile Lernkurve**, mit dem Ziel, das Spiel **motivierten Personen** in kürzester Zeit zu beizubringen – im Selbststudium oder unter Anleitung.

Herzlichen Dank geht an **Jacques Villars** für seine wertvolle Mitarbeit!

Copyright

Dieser Schachkurs steht gratis zur Verfügung, als Anleitung für Menschen, die das königliche Spiel erlernen wollen, und als Schulungsunterlage für Kursleiter. Es darf für diese beiden Zwecke als komplettes Dokument auch gedruckt, kopiert und weitergegeben werden.

Ohne konkrete Erlaubnis des Autors oder des Vorstandes des Schachclubs Lenzburg sind folgende Handlungen **ausdrücklich nicht erlaubt**:

- Das Herauskopieren einzelner Bestandteile und deren Verwendung in einem anderen Dokument.
- Das Veröffentlichen der Unterlage oder Teile davon über eine andere Homepage als schachclub-lenzburg.ch. Eine Verlinkung auf die Downloadseite der Homepage des Schachclubs Lenzburg oder des Autors ist aber selbstverständlich sehr willkommen.

Inhalt

Vorwort.....	2
Inhalt	3
Warum Schach?	5
Teil 1 – Die Regeln	6
Das Schachbrett.....	6
Die Figuren (Steine)	7
Die Grundaufstellung.....	8
Wie ziehen die Figuren?	9
Das Angreifen, Schlagen und Decken von Steinen.....	15
Schach und Schachmatt.....	22
Zugzwang, Patt und Remis	36
Spezialzüge	41
Was du noch wissen musst	45
Aufgabe: Regeln üben	50
Test Regeln	51
Lösung Test Regeln	53
Teil 2 – Das Spiel	54
Die Ziele	54
Die Eröffnung	55
PATZERcheck	74
Die Zugnotation	75
Zug-und Stellungsbewertung (Symbole).....	77
Wertungszahlen	78
Teil 3 – Wichtige taktische Motive.....	79
Der Doppelangriff oder Gabel	80
Die Fesselung.....	82
Der Abzug.....	86
Ablenkung	88
Der Spiess	90
Deckungsfigur (Angriff, Schlagen)	91
Taktik trainieren.....	96
Übungen Taktik.....	97

Lösungen Test Taktik.....	102
Teil 4 - Internet und Computerschach.....	109
Das Spiel im Internet	110
Lichess.org.....	111
Die Spiel-Analyse.....	114
Chessbase.com.....	116
Schachsoftware.....	118
PGN und FEN	119
Teil 5 – Ein paar Worte zur Eröffnung	122
Eröffnungsregeln.....	122
Eröffnungen lernen	123
Eröffnungen.....	124
Offene Spiele	125
Halboffene Spiele	126
Geschlossene Spiele.....	128
Eröffnungssysteme ohne d4 oder e4	130
Unregelmässige Eröffnungen.....	131
Gambiteröffnungen.....	131
Eröffnungsfehler.....	132
Teil 6 –Endspiel.....	139
Der König im Endspiel.....	139
Bauernendspiele	142
Die Opposition	144
Die Quadratregel.....	149
Der Kandidat	150
Turmendspiele.....	152
Strategie.....	154
Unterschied zwischen Taktik und Strategie	154
Schachstrategie studieren.....	154
Glossar Schachbegriffe.....	155

Warum Schach?

Warum sollte ich Schach lernen? Welche Vorzüge hat Schach gegenüber anderen Spielen?
Es gibt viele Argumente, die für Schach sprechen:

Schach ist immer ein klein wenig komplexer als deine aktuelle Spielstärke. Wenn du Schach lernst, begibst du dich auf eine Reise, auf der du dein Leben lang unterwegs sein wirst. Du kannst dich immer weiterentwickeln, stets Neues entdecken und lernen. Und: Du wirst immer Gegner finden, die deiner Spielstärke entsprechen.

Schach ist in. Mit dem Internet hat Schach wieder einen neuen Schub erhalten. Allein auf dem Open-Source-Server Lichess.org sind meistens zehntausende Spieler gleichzeitig online. Es gibt einige weitere gute Schachserver mit Tausenden von Spielern (chess.com, schach.de, FIDE-Arena, FICS). Teilweise sind die Angebote gratis oder mit Abogebühr. Die Spiele werden so vermittelt, dass Spieler gleicher Stärke aufeinandertreffen. Deutlich mehr Spass macht allerdings das Spiel am Brett, sei es mit Freunden in der Familie oder in einem Schachclub. Schau mal im Internet unter «Schachbund Schweiz» (swisschess.ch), bzw. Deutschland oder Österreich. Du findest sicher einen Verein in deiner Nähe. Dort wirst du auch von Spielern profitieren, die dir Tipps und Hinweise zur Steigerung deiner Spielstärke geben können.

Beim Schach bist du immer deines Glückes Schmied. Es gibt keine Würfel, keine Karten, die über Sieg oder Niederlage entscheiden.

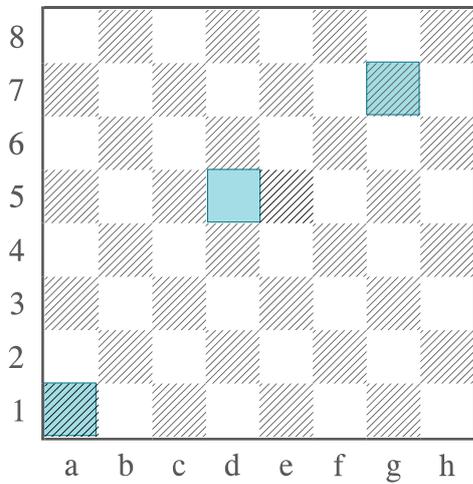
Schach hat so viele Zugmöglichkeiten, dass kein Computer sie durchrechnen kann. Während Dame und Vier gewinnt bereits bis zum Spielende gerechnet sind, wird das im Schach einem Computer wohl nie gelingen. Bereits für die ersten zwei Züge beider Spieler gibt es ca. 160'000 verschiedene Zugvarianten, mit denen etwa 72'000 verschiedene Stellungen erreicht werden können. Für die ersten zehn Züge gibt es – wenn man von 20 legalen Zugmöglichkeiten pro Stellung ausgeht - ungefähr 100 Quadrillionen (100 plus 24 Nullen) Zugmöglichkeiten. Der aktuell schnellste Supercomputer der Welt (Frontier des Oak Ridge National Laboratory, Quelle Wikipedia, Juni 2024) würde schätzungsweise 1.2 Trillionen (1 mit 18 Nullen!) Stellungen pro Sekunde ermitteln können. Wenn er alle möglichen Züge berechnen wollte, bräuchte er gegen 4 Jahre. Und dann hätte er nur die Züge aufgezählt und noch längst nicht die entstehenden Stellungen bewertet und daraus gute Antwortzüge errechnet. Zehn Züge reichen zudem bei weitem nicht, um gegen starke menschliche Spieler zu gewinnen. Nicht, dass Menschen 10 Züge durchrechnen könnten, aber das brauchen sie auch nicht: Wissen, Erfahrung und ein grosses Repertoire an Stellungenmerkmalen und die Kenntnisse darüber, was, wann zu tun ist, helfen ihnen.

Schach fördert die Denkleistung, das bildliche Vorstellungsvermögen und die Konzentrationsfähigkeit. Nebst Bewegung, soziale Kontakte, gesunde Ernährung wird auch das Training des Gehirns als eine wichtige Komponente in der Vorbeugung gegen Demenzerkrankungen genannt.

Vor allem aber macht Schach halt einfach Spass.

Teil 1 – Die Regeln

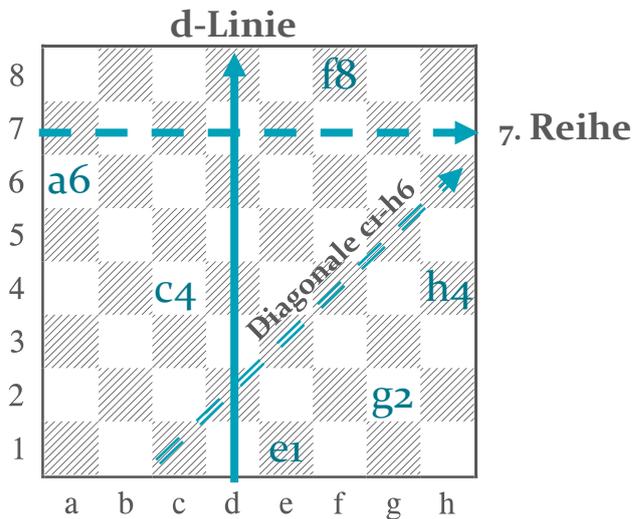
DAS SCHACHBRETT



Das Brett besteht aus 8x8 Felder. Links unten ist immer ein schwarzes Feld. Die Farbe der Felder hat für das Spiel keine regeltechnische Bedeutung, sie erleichtert die Navigation.

Die Felder werden in Linien (Vertikale), Reihen (Horizontale) und Diagonalen eingeteilt. Die Linien werden mit kleinen Buchstaben bezeichnet, die Reihen in Zahlen. So erhält jedes Feld einen Namen bestehend aus Buchstaben und Zahlen. Das erste Feld links unten ist also a1. Das hervorgehobene weisse Feld in der Mitte ist d5 und das markierte schwarze Feld g7.

Nachfolgend ein paar Beispiele für Felder Linien, Reihen und Diagonalen



DIE FIGUREN (STEINE)

Es gibt 6 verschiedene Steine je in schwarz und weiss

		König, Abkürzung K	(englisch: King, K)	1x pro Spieler
		Dame, Abkürzung D	(englisch: Queen, Q)	1x pro Spieler
		Turm, Abkürzung T	(englisch: Rook, R)	2x pro Spieler
		Springer, Abkürzung S	(englisch: Knight, N)	2x pro Spieler
		Läufer, Abkürzung L	(englisch: Bishop, B)	2x pro Spieler
		Bauer, <i>keine Abkürzung</i>	(englisch: Pawn)	8x pro Spieler

Der König ist die grösste Figur. Meist hat er oben ein Zepter oder ein Kreuz dargestellt, was ihn von der Dame unterscheidet, die leicht kleiner ist und eine Krone trägt.

Schachfiguren heissen offiziell "**Steine**". Denn eigentlich unterscheiden wir zwischen Bauern und Figuren. Dennoch wird oft einfach von Figuren gesprochen – vor allem in der Umgangssprache spricht man eigentlich kaum von Steinen. Erzählt jemand «ich habe eine Figur gewonnen», ist dennoch klar, dass er damit nicht einen Bauern meint.

Exkurs Notation

(Diese Exkurse kannst du immer überspringen! Sie sind für Spieler gedacht, die schon ein kleines Basiswissen verfügen und daher nicht ganz bei null anfangen):

Wenn du in Bücher schaust oder im Internet spielt, siehst du, dass dort Schachpartien mit Symbolen und Buchstaben "protokolliert" werden. Tatsächlich gibt es hierfür eine allgemeingültige Schreibweise: Ein Stein wird immer mit seiner Abkürzung (oder dem oben abgebildeten Symbol) plus der Feldbezeichnung, auf der er steht (oder zu stehen kommt) beschrieben. Zum Beispiel: Ein weisser König, der auf dem Feld e1 steht, wird mit **Ke1** beschrieben. Beachte: Figur = Grossbuchstabe, Feld = kleiner Buchstabe. In der sogenannten "figurinen Notation", werden für die Figuren grafische Symbole verwendet: Dieser König würde dann so beschrieben: ♔e1. Eine Dame auf d1 lautet entsprechend Dd1 oder ♚d1 oder ein Läufer auf f8 wäre Lf8 oder ♗f8. Für den Bauern schreibt man einfach das Feld c2 oder sagt halt «Bauer c2». Züge werden ähnlich geschrieben: **Zugnummer** plus Kürzel/Symbol plus Zielfeld. 1.Sf3 oder 1. ♘f3. beschreiben Züge, wo ein weisser Springer von g1 nach f3 oder von b1 nach c3 hüpf.

Wir werden das später noch genauer anschauen.

DIE GRUNDAUFSTELLUNG

Die Figuren werden wie folgt aufgestellt:

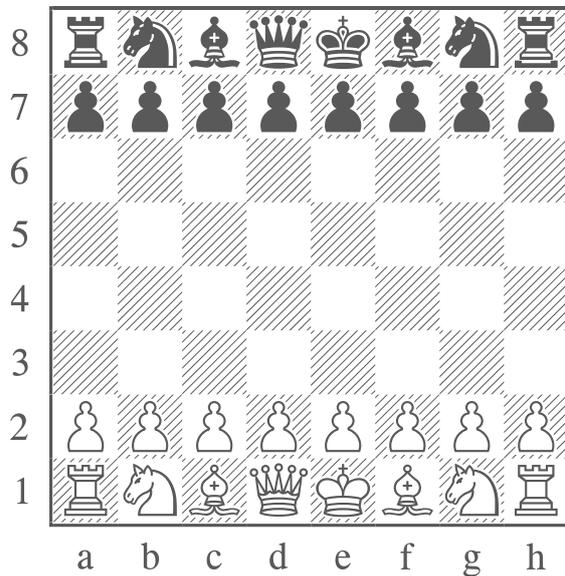


Diagramm 1

Eselsbrücke für die Grundaufstellung:

- Das erste Feld links unten ist immer ein **schwarzes Feld**
- Die Türme stehen in der Ecke (wie die Wehrtürme einer Festung)
- Springer (English Knight = Ritter) gehören zu den Türmen – stehen also gleich daneben.
- Die Dame kriegt das Feld, das farblich zu ihrem Kleid passt: **weisse Dame = weisses Feld, schwarze Dame = schwarzes Feld**. Im deutschen Sprachraum hat die Dame sogar ein eigenes «Tischkärtchen»: Dame auf "d" – das gilt für die schwarze wie für die weisse Dame.
- Der Rest ergibt sich von selbst: König zur Dame, dann die beiden Läufer dazwischen und vorne die Bauern

In der Praxis sind oft weder die «schwarzen» Figuren noch die «schwarzen Felder» wirklich schwarz. Es gibt Bretter mit braunen, dunkelgrauen oder gar grünen Feldern, die als «schwarze Felder» angesehen werden. Auch die weissen Felder /Figuren können über hellbraun, -grau oder gelb alle möglichen Farben haben. Trotzdem sprechen wir immer nur von schwarzen und weissen Feldern bzw. Figuren.

WIE ZIEHEN DIE FIGUREN?

Grundsatz: Eine Figur darf nie auf ein Feld ziehen, auf dem schon eine eigene Figur steht.

Der König

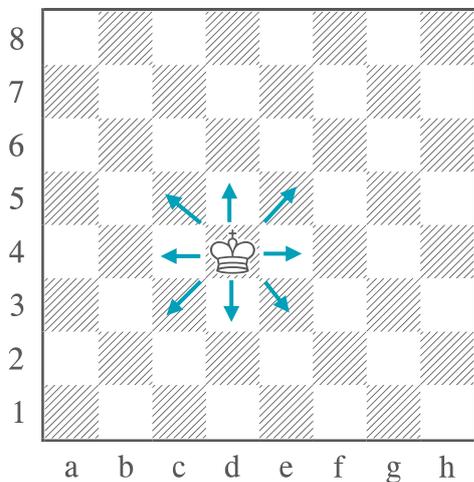


Diagramm 2

Der König ist die **wichtigste** Figur des Schachspiels (nicht die stärkste, aber die wichtigste!). Um ihn dreht sich alles. Geht er verloren (das heißt, er wird schachmatt gesetzt), so ist das Spiel verloren. Der König kann immer nur um ein Feld ziehen - dafür aber in alle Richtungen! Egal ob Diagonale, Linie oder Reihe. Voraussetzung aber ist, dass auf dem Feld keine eigene Figur steht und der König nicht ins Schach läuft - dazu kommen wir aber später.

Aufgabe: Stelle den König auf das Feld d4 und zähle die Anzahl Felder, die er mit einem Zug erreichen kann. Nun mache das gleiche mit dem Feld h1.

Lösung: Wenn du von d4 aus auf acht mögliche Felder und von h1 aus nur deren drei gekommen bist, hast du die Aufgabe richtig gelöst – und auch gleich was gecheckt, oder? Ja, die Figuren haben in der Mitte des Brettes mehr Felder zur Verfügung als am Rand oder der Ecke. Das ist schon mal eine wichtige Erkenntnis für das Spiel.

Bereits besetzte Felder, Schlagen von Figuren:

Der König darf nicht auf Feld, wo bereits ein Stein seiner Spielfarbe steht. Er wird also durch eigene Steine blockiert.

Einen gegnerischen Stein darf er jedoch schlagen. Das bedeutet: Er kann diesen Stein rausnehmen und seinen Platz einnehmen. Da der König sich jeweils nur um ein Feld weiterbewegen kann, kommen dafür nur Steine in Frage, auf einem benachbarten Feld stehen.

Dieses Blockieren und Schlagen gilt übrigens für alle Figuren!

Die Dame

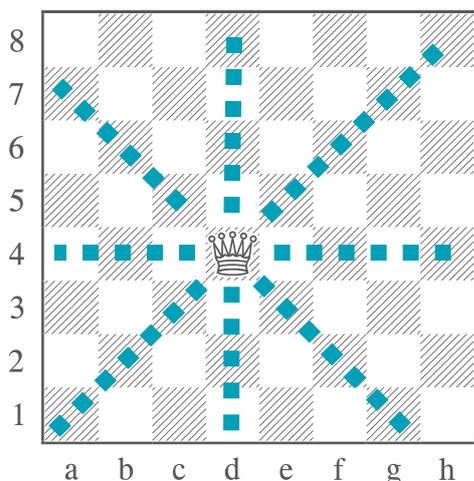


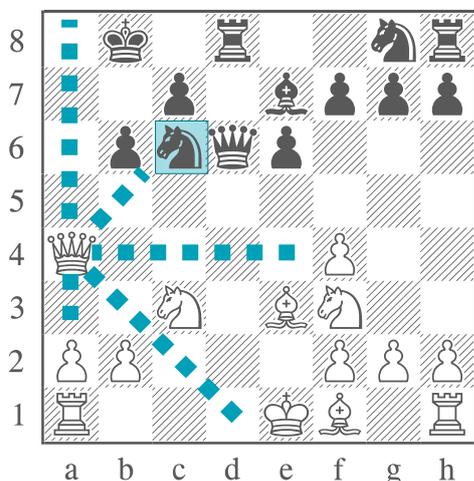
Diagramm 3

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Legende: Die gestrichelte Linie zeigt die erlaubte Zugrichtung an. Gestrichelt ist sie daher, weil die Figur beliebig auf eines der Felder innerhalb der Zugrichtung oder bis ans Brettende (falls keine Figuren dazwischenstehen) ziehen kann.

Die Dame ist die mächtigste (stärkste) Figur des Schachspiels. Der Grund ist ihre grosse Bewegungsfreiheit. Sie kann ab ihrem aktuellen Feld in alle Richtungen ziehen: Also auf allen Diagonalen, Linien oder Reihen. Und dies soweit sie möchte. Nur der Rand oder eine Figur der eigenen Farbe begrenzt ihren Lauf. Natürlich darf sie auch weniger Felder ziehen als möglich wären. Ein eigener Stein blockiert die Dame. Sie muss spätestens auf dem Feld vor der eigenen Figur stehen bleiben. Einen Stein des Gegners darf sie schlagen. Dazu nimmt sie ihn raus und stellt sich auf dessen Feld. Eine fremde oder eigene Figur überspringen ist nicht erlaubt.

Ein Beispiel:



○ Diagramm 4

In dieser Stellung ist Weiss am Zug. Natürlich machen nicht alle legalen Züge der weissen Dame Sinn, es soll nur gezeigt werden, was erlaubt wäre: Die Dame kann bis ein Feld **vor die eigenen** Steine ziehen. Gegnerische Steine hingegen könnte sie schlagen und deren Platz einnehmen (z.B. den Springer auf c6). Die Felder hinter eigenen/fremden Figuren sind jedoch nicht erreichbar. Hier sind das die Felder g4, h4 oder d7, e8.

Aufgabe: Zähle alle erlaubten Züge der weissen Dame.

Lösung: Es sind vierzehn (inkl. Schlagen des ♞c6) – die schwarze Dame hat 11 Züge (inkl. f4).

Der Turm

Der Turm ist ebenfalls eine sehr mächtige Figur. Er kann auf den Reihen und Linien ziehen. Wie bei der Dame begrenzen der Brettrand und eigene Steine seinen Lauf, während er gegnerische Steine schlagen darf. Er kann ebenfalls keine Figuren überspringen.

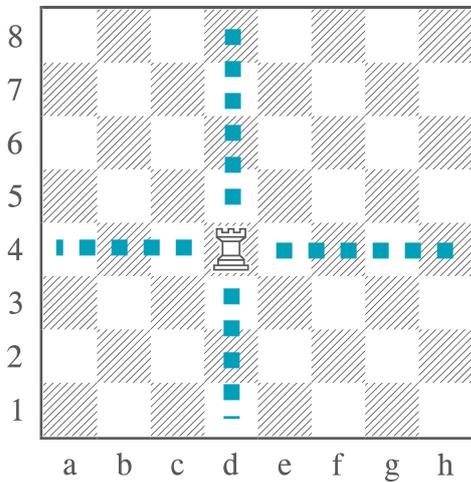
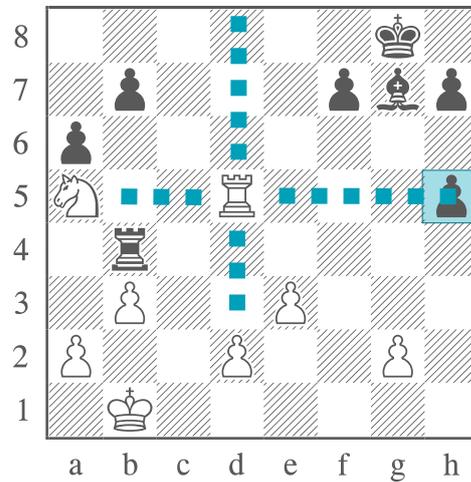


Diagramm 5



○ Diagramm 6

Der Läufer

Der Läufer zieht nur auf den Diagonalen, wie Turm und Dame beliebige Anzahl Felder bis vor eine eigene Figur. Er darf gegnerische Steine schlagen, aber keine Figuren überspringen.

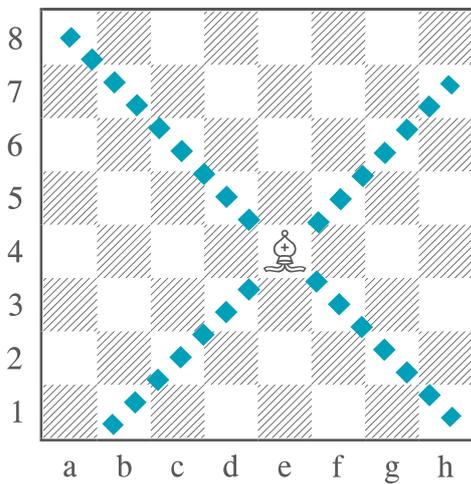
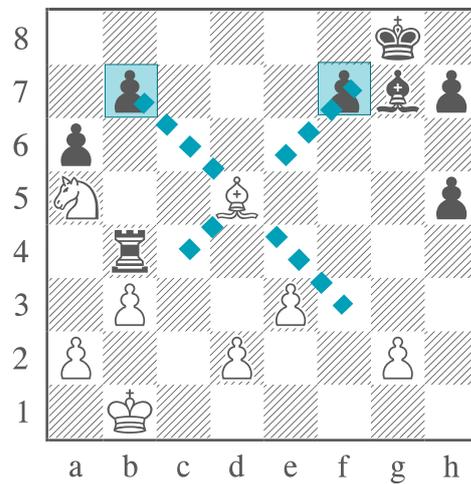


Diagramm 7



○ Diagramm 8

Das bedeutet, dass der Läufer die einzige Figur ist, welche die Felder-Farbe nie wechseln kann. Man spricht daher vom weissfeldrigen bzw. schwarzfeldrigen Läufer. Der weissfeldrige Läufer von Weiss kann den schwarzfeldrigen Läufer von Schwarz entsprechend nie schlagen.

Aufgabe: Auf welchem Ausgangsfeld steht der schwarzfeldrige Läufer von Weiss?

Lösung: auf dem Feld c1

Der Springer

Die Springer «hüpft» in einer Art L-Form. Oder präziser ausgedrückt: Er zieht auf das nächstgelegene Feld, welches sein Ausgangsfeld nicht direkt berührt und das eine andere Farbe hat als das Ausgangsfeld. Tönt kompliziert, enthält aber eine ganz wichtige Aussage: **Er wechselt mit jedem Zug die Feldfarbe!**

Der Zug des Springers ist also immer genau gleich lang – er kann nur die Richtung wählen.

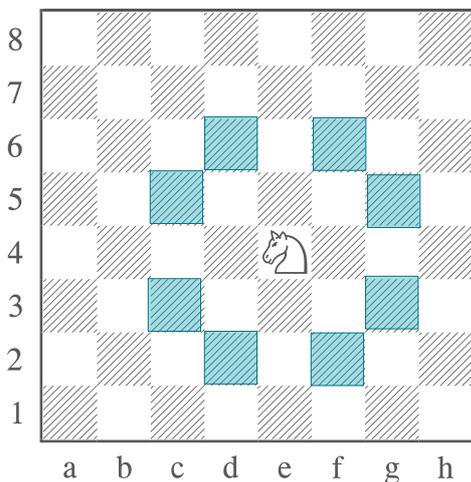
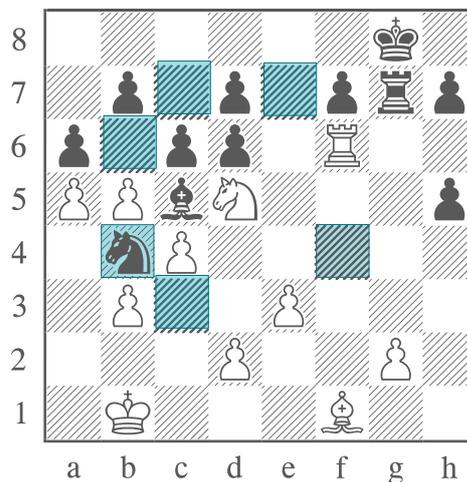


Diagramm 9



○ Diagramm 10

Steht auf dem Zielfeld eine gegnerische Figur, so kann er sie schlagen – also rausstellen und deren Platz einnehmen. Ein Feld, auf dem eine eigene Figur steht, darf er nicht betreten. Im Diagramm rechts darf der weiße Springer nicht auf die Felder e3 und f6. Steine (gegnerische oder eigene) auf den Feldern direkt neben dem Springer sind für ihn jedoch kein Hindernis. Er kann über sie hinwegspringen. Der Springer ist die einzige Figur, welche diese Fähigkeit hat.

Aufgabe: Zähle die Felder, die der Springer auf dem leeren Brett auf dem Feld e4 stehend anspringen darf (linkes Diagramm oben). Zähle die Felder, die er haben würde, wenn er auf dem leeren Brett auf a1 stehen würde.

Lösung: In der Mitte des leeren Brettes hat der Springer acht mögliche Züge. In der Ecke hat er noch ganze zwei. Damit ist klar, wo der Springer in der Schachpartie am meisten Wirkung entfalten kann, oder? Sogar im völlig überstellten rechten Diagramm hat der in der Mitte stehende weiße Springer noch sechs Felder. Während er auf a1 nur ein einziges hätte.

Springer-Übung:

- Stelle beide Könige mit mindestens einem Feld Abstand in die Mitte des Brettes. Nun stelle den weißen Springer auf ein Feld der Grundreihe also a1 bis h1. Ziehe diesen Springer mit möglich wenigen Zügen rund um die beiden Könige zurück auf das Ausgangsfeld. Dabei darfst du aber nicht auf ein Feld springen, das der schwarze König in einem Zug erreichen könnte (er könnte ja den Springer schlagen).
- Mache das gleiche, stelle aber zusätzlich eine schwarze Dame auf das Brett. Vermeide alle Felder, welche die schwarze Dame in einem Zug erreichen könnte. Füge ein, zwei weitere Figuren hinzu – so dass es immer schwieriger, vielleicht sogar unmöglich, wird.
- Stelle einen Springer in der Mitte auf das leere Brett. Zähle die Züge, die du brauchst, um auf das Feld rechts gleich neben dem Springer zu gelangen. Wie sieht es aus mit dem übernächsten Feld, noch einem Feld weiter. Mach dasselbe in der Diagonale.

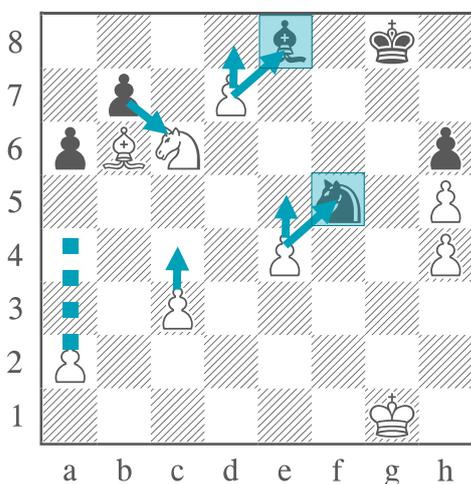
Der Bauer

So unscheinbar der Bauer zu sein scheint, er ist ein ganz wichtiger Stein. Wir haben davon acht Stück. Der Bauer wirkt auf den ersten Blick eher schwach – aber wenn mehrere zusammen vorrücken oder eine Kette bilden, dann können sie eine Partie entscheiden. Eine grosse Besonderheit der Bauern ist, dass diese sich in eine Figur umwandeln können, wenn sie die gegenüberliegende Grundreihe erreichen.

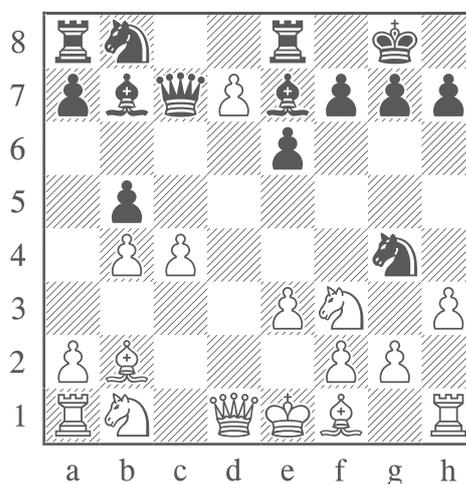
Aber der Reihe nach: Bei den Bauern gibt es verschiedene Regeln zu beachten:

1. Die Bauern marschieren **immer vorwärts** – nie zurück!
2. Sie dürfen aus der Grundstellung (also im ersten Zug) wahlweise eines oder zwei Felder vorrücken (**Doppelschritt**) und zwar nur auf der Linie - also nur vertikal.
3. Haben sie die Grundstellung verlassen (also schon einmal gezogen), so dürfen Sie jeweils **nur noch um ein Feld vorrücken** – immer noch nur vertikal auf der Linie.
4. Bauern **schlagen diagonal**. Nie vertikal. Das bedeutet, dass Bauern blockiert sind, wenn in der Vertikalen auf dem Feld vor ihnen ein gegnerischer Stein steht aber diagonal keinen, haben den sie schlagen könnten.
5. Erreichen die Bauern die gegnerische Grundreihe, so werden sie vom Brett genommen und durch eine andere Figur der gleichen Farbe (Dame, Turm, Läufer oder Springer) ersetzt. Welche Figur das sein soll, darf der Spieler selbst wählen, meistens ist das eine Dame. Die neue Figur kann unabhängig davon gewählt werden, was noch auf dem Brett steht. Durch diese **Bauernumwandlung** kann es also passieren, dass ein Spieler zwei Damen oder drei Springer hat.

Schauen wir uns das alles in Bildern an:



○ Diagramm 11



○ Diagramm 12

- Der Bauer **a2** steht noch auf dem Ausgangsfeld. Er darf wählen, ob er nur eines (Einzelschritt) oder gleich zwei Felder (Doppelschritt) vorrücken möchte.
- Der Bauer **c3** hat schon gezogen, er darf pro Zug also nur noch ein Feld vorrücken.
- Der Bauer **e4** hat schon gezogen, er darf pro Zug nur noch ein Feld vorrücken. Da die Bauern aber diagonal schlagen, könnte er auch den Springer auf f5 schlagen und dessen Feld einnehmen. Dieser Bauer hat also zwei Zugmöglichkeiten.

- Der Bauer **h5** ist komplett blockiert. Er kann nicht vorrücken und den schwarzen Bauer auf h6 kann er nicht schlagen. Dasselbe gilt auch für seinen Kontrahenten auf h6. Und auch der Bauer h4 ist durch den eigenen Bauern h5 blockiert.
- Der Bauer auf **d7** könnte sowohl auf d8 vorrücken als auch den Läufer auf e8 schlagen. Mit beiden Zügen erreicht er die gegnerische Grundreihe und könnte sich in eine andere Figur umwandeln. Kleiner Vorausblick: Wandelt der Bauer sich nach dem Schlagen des Läufers auf e8 in eine Dame oder einen Turm um, so würde er gleichzeitig dem schwarzen König Schach geben (ihn angreifen). Wandelt er jedoch auf d8 um, bleibt der schwarze Läufer noch zwischen Dame und König stehen. Der König wäre nicht im Schach. Das ist aber etwas vorgegriffen, Schachgeben lernen wir gleich.
- Wie sieht es beim schwarzen Bauern **b7** aus? Wäre Schwarz am Zug, so könnte dieser zwar nicht vorrücken, weil er durch den weissen Läufer blockiert ist, er könnte aber diagonal den weissen Springer auf c6 schlagen.

Aufgabe: Ermittle im rechten Diagramm oben Zugmöglichkeiten der weissen Bauern.

Lösung:

a2-> a3 (Einzelschritt) oder a4 (Doppelschritt ab dem Ausgangsfeld);

b4 = blockiert!

c4 -> vorrücken auf c5 oder schlagen auf b5;

d7 -> d8 oder schlagen auf e8. Beides erfolgt mit Umwandlung in Dame, Turm, Läufer oder Springer;

e3-> e4 (er darf nur ein Feld vorrücken, da er schon gezogen hat)

f2 = blockiert durch eigenen Springer!

g2 -> g3 (g4 geht nicht, wegen des schwarzen Springers - der Bauer kann diesen nicht schlagen, da er ja nur diagonal schlägt):

h3 -> h4 oder schlagen des Springers auf g4

UND SCHON WIRD GESPIELT!

Du kennst jetzt die Zugrichtungen und - Möglichkeiten der Steine. Und du weißt, dass du gegnerische Bauern und Figuren schlagen kannst. Damit kennst noch nicht ganz alle Regeln, aber trotzdem ist es bereits möglich, Schach zu spielen. Daher: Spiele jetzt einige Partien. Wenn du keinen Gegner hast, spiele gegen dich selbst.

Beachte folgendes: Der König wird im Schach eigentlich nie geschlagen. Das lassen wir aber jetzt unberücksichtigt. Spiele so, als wäre der König eine normale Figur, aber einfach diejenige, um die alles dreht. Die Seite, die den König verliert, verliert auch das Spiel. Entsprechend musst du gut auf deinen König achten. Ist er angegriffen, musst du ihn wegziehen, oder den Angriff auf andere Weise abwenden, zum Beispiel den Angreifer schlagen, falls das geht. Unentschieden ist es, wenn auf dem Brett alles blockiert ist, also beide keine Züge mehr machen können. Das gleiche gilt, wenn beide nur noch einzelne Figuren oder nur noch den König haben, die sie ewig herumziehen, ohne wirkliche Fortschritte machen zu können.

Es ist wichtig, dass du die Bewegungen der Figuren und das Schlagen gegnerischer Steine gut verstehst, bevor du weiterfährst. Wenn du unsicher bist, schaue die erlaubten Züge nach.

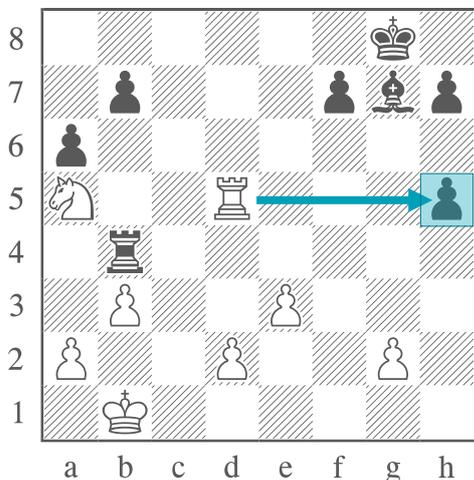
Prüfe vor allem bei den Bauern, immer wieder, ob du es richtig machst: Geradeaus vorrücken (erst Doppelschritt dann Einzelschritte), schräg schlagen, am Brettende umwandeln.

Übe auch das Schlagen: Suche bei jedem Zug, nach Figuren, die du «fressen» kannst. Bist du unsicher, wie Schlagen geht, schau dir kurz die oberen Diagramme auf der nächsten Seite an.

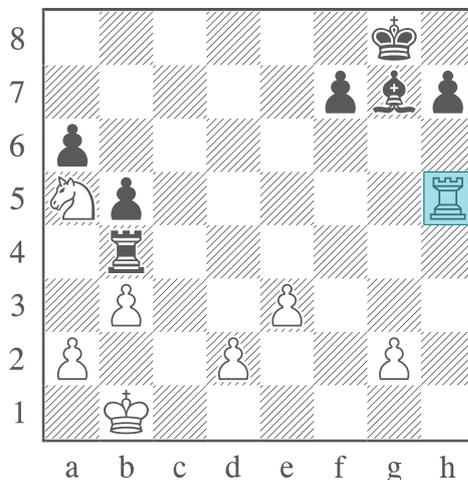
DAS ANGREIFEN, SCHLAGEN UND DECKEN VON STEINEN

Nachdem du ein paar Partien gespielt hast und die Zugmöglichkeiten der Figuren recht gut kennst, geht es weiter mit näheren Erklärungen und ein paar zusätzlichen Regeln:

Wir haben bereits gelernt, dass eine Figur eine andere Figur schlagen darf. Hier ein Beispiel:



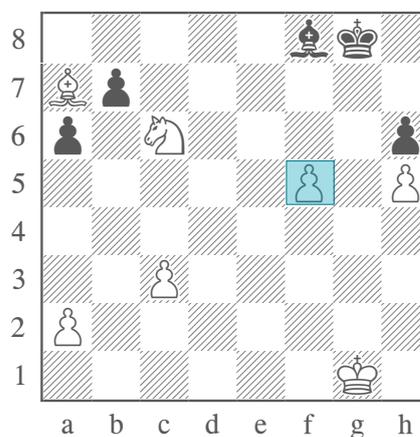
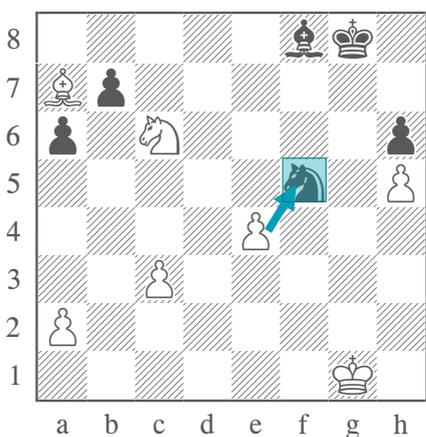
● Diagramm 13 Schwarz am Zug



● Diagramm 14 Schwarz am Zug

Links: Wäre Weiss am Zug, so könnte der Turm den Bauern auf h5 schlagen. Man sagt: Der Turm **greift** den Bauern h5 **an**. Unternimmt Schwarz nichts gegen diese Drohung (zieht etwa den Bauern von b7 nach b5), so schlägt Weiss den h-Bauern im nächsten Zug. Er führt den Schlagzug aus, indem er den Bauern vom Brett nimmt und seinen Turm auf dessen Feld stellt. Nach diesem Schlagen wäre die Stellung im Diagramm **rechts** erreicht.

Exkurs Notation: Das Schlagen wird mit einem «x» beschrieben. Das sähe dann wie folgt aus: **1.Txh4** oder in der figurinen Notation: **1. ♖xh4**. Natürlich ist das nicht der erste Zug der Partie! Ist die Zugnummer unbekannt, beginnt man einfach bei eins. Die Zugnummer unterscheidet eine Zugnotation von einer normalen Figurenbezeichnung. Der darauffolgende schwarze Zug wird unter der gleichen Nummer mit Leerzeichen an den weissen angehängt. Z.B.: **1.Txh4 Tg4 2.Th2 Le5**, etc. Beginnt die Diagrammstellung allerdings mit einem schwarzen Zug, wird die Zugnummer gefolgt von zwei Punkten vorangestellt. Das sieht dann so aus: **1..Tg4 2.Th2 Tg5**. Die Notation schauen wir uns später noch genauer an.



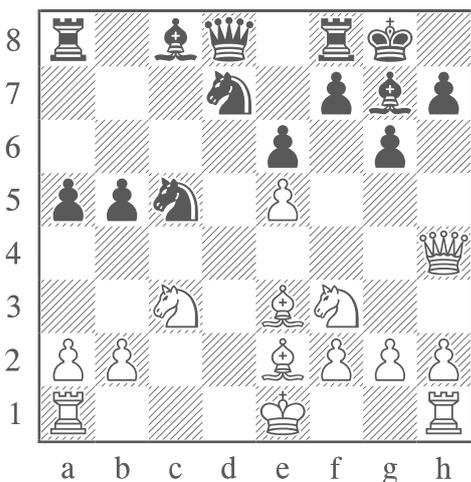
○ Diagramm 15 – Weiss am Zug

● Diagramm 16 – Schwarz am Zug

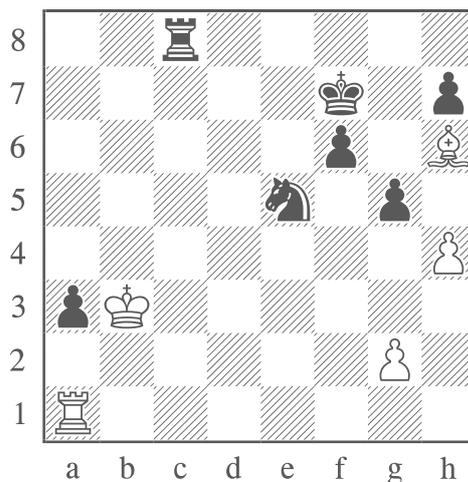
Links: Der Springer f5 ist angegriffen, und zwar vom Bauern e4, der ja wie alle Bauern immer nur diagonal schlägt. Nach dem Schlagen sieht die Stellung aus wie im **rechten** Diagramm. Der Bauer hat den Platz des Springers eingenommen.

Exkurs: Die Zugnotation sieht so aus: **1.exf5**. Du erinnerst Dich: Für den Bauern haben wir keinen Buchstaben und auch kein Symbol.

Aufgabe: Suche in den nachfolgenden beiden Diagrammen alle Möglichkeiten, wo eine weisse Figur eine schwarze schlagen kann.



○ Diagramm 17 – Weiss am Zug



○ Diagramm 18 – Weiss am Zug

Lösung:

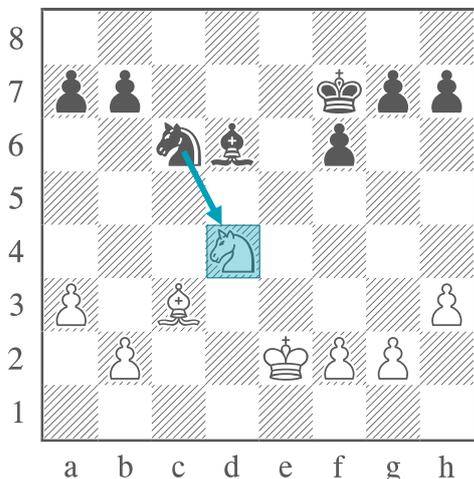
Diagramm links: Der ♞c3 kann den Bauern auf b5 schlagen (1. ♞xb5), dasselbe könnte auch der ♙e2 (1. ♙xb5). Der Läufer e4 kann den ♞c5 schlagen (1. ♞xc5). Und die Dame auf h5 hat sogar zwei Möglichkeiten, Figuren zu schlagen: Den Bauern auf h7 (1. ♛xh7) oder die Dame auf d8 (1. ♛xd8).

Diagramm rechts: Beginnen wir mal mit der h-Linie, also von rechts nach links: Der Bauer h4 kann den Bauern auf g5 schlagen. Aber auch der ♙h6 kann diesen Bauern schlagen (1. ♙xg5). **Der Bauer h5 ist also zwei Mal angegriffen.**

Der ♖a1 kann den Bauern a3 schlagen (1. ♖xa3). Und: Der König auf b3 kann ebenfalls den Bauern auf a3 schlagen (1. ♔xa3). Hast du das auch gesehen? Nicht vergessen: Auch Könige dürfen schlagen. Entsprechend ist der Bauer a3 ebenfalls zwei Mal angegriffen.

Das Decken und Tauschen von Figuren

Natürlich willst du dir nicht einfach die Figuren schlagen lassen! Die brauchst du für deinen Angriff auf den gegnerischen König. Und wenn dir der Gegner halt mal eine Figur rausschlagen kann, dann willst du wenigstens Rache üben und auch ihm eine mindestens gleichwertige Figur seiner Farbe vom Brett nehmen, oder? Also:



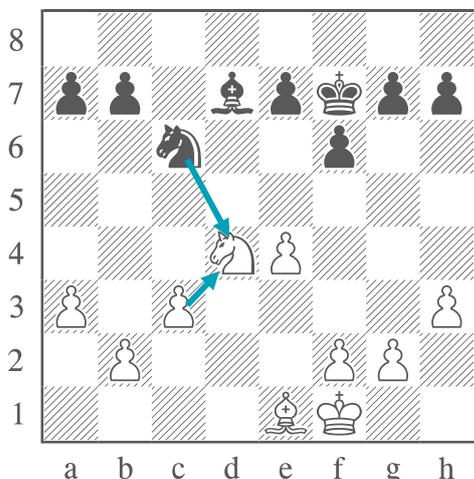
● Diagramm 19 - Schwarz am Zug



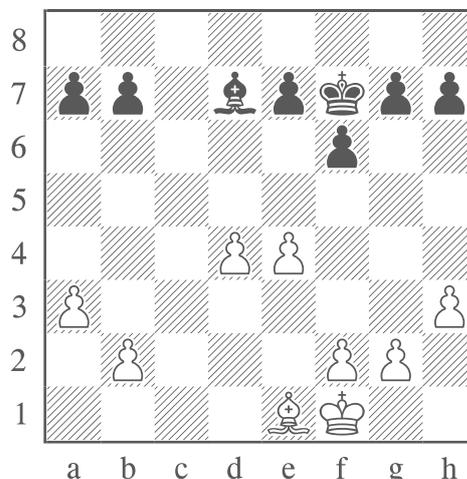
○ Diagramm 20 - Weiss am Zug

Im Diagramm **links** ist der Springer d4 angegriffen durch den ♞c6. Würde Schwarz tatsächlich 1. ♞xd4 spielen, so würde die Stellung **rechts** entstehen. Wie du siehst, ist nun der schwarze Springer auf d4 angegriffen. Weiss kann ihn mit dem Läufer "**zurückschlagen**" (2. ♞xd4). Man sagt daher im linken Diagramm: Der Springer d4 ist durch den Läufer **gedeckt**. Wenn Schwarz den Springer schlägt und Weiss zurückschlägt, haben beide je einen Springer des Gegners vom Brett genommen. Die Bilanz ist somit ausgeglichen. Man sagt: Die Spieler haben einen Springer **abgetauscht**. Nach diesem **Tausch** steht der Läufer auf d4 und greift den Bauern a7 an. Schwarz ist nun am Zug und kann etwas dagegen unternehmen. Beispielsweise kann er den Bauern vorrücken und ihn so aus der Angriffsdiagonalen entfernen.

Es muss nicht zwingend eine Figur sein, die eine andere deckt, auch ein Bauer kann dies tun:



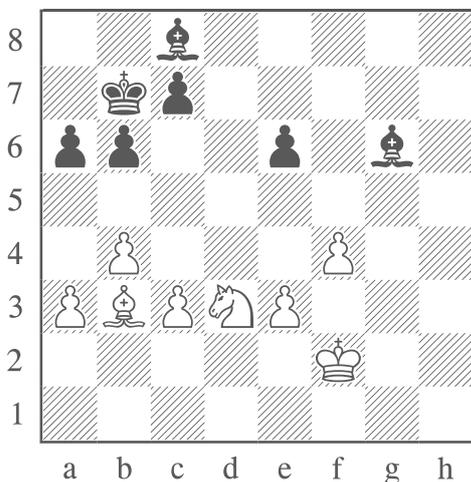
● Diagramm 21 - Schwarz am Zug



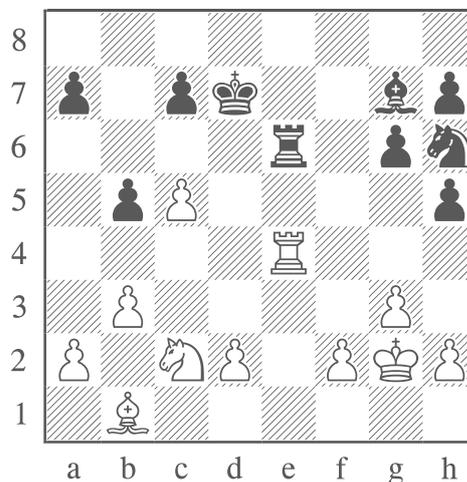
● Diagramm 22 - Nach dem Tausch

Links: Der Bauer c3 deckt den Springer d4. **Rechts:** nach dem Abtausch hat der Bauer die Linie gewechselt. Er steht jetzt auf d4. **Beachte:** Der Bauer g2 deckt auch den Bauern h3 und schützt ihn so vor dem Schlagen durch den Läufer d7.

Aufgabe: Prüfe in den folgenden beiden Diagrammen, welche weiße Figur angegriffen ist und wie diese gedeckt werden kann.



○ Diagramm 23



○ Diagramm 24

Lösung Diagramm links:

Angegriffen ist der ♞d3 , und zwar durch den ♜g6 . Mit den Zügen $1. \text{♞c2}$, $1. \text{♞c4}$ und $1. \text{♚e2}$ kannst du ihn decken. **Aber Achtung:** Schau mal den Zug $1. \text{♞c4}$ an. Deckt dieser den Springer zuverlässig? Überlege kurz, was Schwarz als Antwort hat.

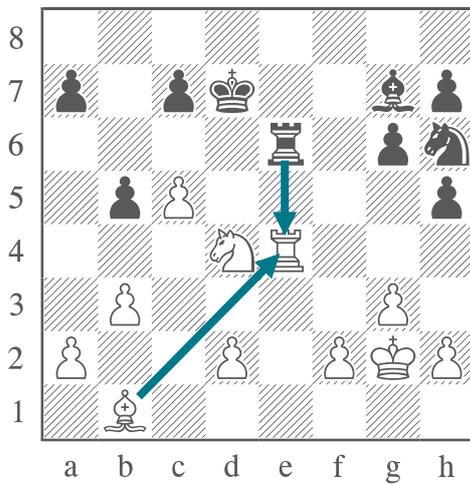
Wenn Weiss den Springer mit dem Zug $1. \text{♞c4}$ deckt, so kann Schwarz einfach den Läufer angreifen. Siehst du, wie? Mit dem Bauernzug $1. \text{b5!}$ Nun hat Weiss ein Problem: Bringt sich der Läufer in Sicherheit, so ist der Springer auf d3 wieder ungedeckt - der Springer geht also doch verloren! Bringt sich nach b5 der Springer in Sicherheit, so geht der Läufer verloren. $1. \text{♞c4}$ wäre also ein grober Fehler, der eine Figur «einstellt». «Eine Figur einstellen» bedeutet im Schachjargon, diese durch einen dummen Fehler zu verlieren! Der Angriff auf eine Deckungsfigur (wie eben der Läufer auf c4) ist ein sehr wichtiges Motiv im Schach!

Lösung Diagramm rechts:

Der Turm auf e4 ist angegriffen. Er kann mit den Bauernzügen $1. \text{d3}$ und $1. \text{f3}$ und auch mit dem König gedeckt werden ($1. \text{♚f3}$). Hast du das alles gefunden? Es gibt aber noch weitere Züge, womit der Turm gedeckt werden kann. Schau mal den Läufer auf b1 an. Wenn der ♞c2 nicht im Weg wäre, so würde auch dieser den Turm decken, oder? Daher sind die Springerzüge $1. \text{♞a3}$, $1. \text{♞b4}$, $1. \text{♞d4}$, $1. \text{♞e3}$, $1. \text{♞e1}$ alle auch Teil dieser Lösung. Hast du sie alle gefunden?

Diese «Demaskierung» einer Figur durch das Wegziehen einer anderen nennt man **Abzug**. Weiss zieht den ♞c2 ab, um die Läuferdiagonale freizugeben und so den Turm zu decken. Später werden wir sehen, dass solche Abzüge noch für ganz andere schöne und unschöne Sachen verwendet werden können. Also auch der «Abzug» ist ein sich zu merkendes Motiv.

Schau dir mal die Stellung nach dem Deckungszug $1. \text{♞d4}$ an -> linkes Diagramm:



● Diagramm 25 - Schwarz am Zug



● Diagramm 26 - Schwarz am Zug

Im **linken** Diagramm haben wir mit dem Abzug $1. \text{♞d4}$, erreicht, dass der Turm auf e4 nun durch den Läufer b1 gedeckt ist. Wenn der schwarze Turm ihn schlägt ($1. \text{♞xe4}$) kommt es zu einem Turmtausch: Weiss schlägt mit $2. \text{♞x4}$ zurück. Beide haben je einen eigenen Turm verloren und einen des Gegners geschlagen. Es ist also alles ausgeglichen, oder?

Schauen wir uns aber nun die Stellung *nach* diesem Turmtausch an. Im **rechten** Diagramm sind die beide Türme verschwunden und der Läufer steht nun auf e4. Schwarz ist aber am Zug! Und was macht Schwarz? Jawohl, er kann nun mit $2. \text{♞xd4}$ den Springer schlagen. Von wegen Abtausch! Weiss hat einen Springer verloren, der vorher vermeintlich gar nichts mit der Stellung zu tun hatte!

Genau solche Situationen machen das Schach aus! Du wirst immer wieder auf ähnliche Stellungen stossen. Daher prüfe immer, welche Figuren angegriffen sind. Ist eine Figur von einer anderen gedeckt, die selber angegriffen ist, so ist diese Deckung nicht zuverlässig. Der Springerzug $1. \text{♞d4}$ war also ein Fehler, weil dieser auf ein Feld gestellt wurde, wo er angegriffen ist und nur vom Turm gedeckt war, der mit dem Abtausch vom Brett verschwindet.

Statt den Turm zu decken, hätte Weiss einfach zuerst schlagen ($1. \text{♞xe6}$) und so gleich selber den Turmtausch beginnen können.

Hinweis: Bevor du einen Figurentausch zulässt, versuche dir immer die Stellung vorzustellen, die nach dem Tausch auf dem Brett sein wird! Prüfe, ob diese besser oder schlechter für dich ist als vorher. Willst du den Tausch vermeiden, kannst du deine Figur wegziehen. Oft kann man bei einem Tausch entscheiden, ob man zuerst schlagen will, oder ob man den Gegner schlagen lassen will – im zweiten Fall muss die Figur aber zuverlässig gedeckt werden, oder bereits gedeckt sein!

Wegziehen oder angreifen, statt zu decken,

Natürlich muss man eine angegriffene Figur nicht immer decken. Man kann auch auf andere Weise einen Figurenverlust verhindern. In den meisten Fällen gibt es eine oder mehrere der folgenden sechs Möglichkeiten, auf einen Angriff zu reagieren:

1. **Decken:** Ich decke die Figur wie gesehen -> evtl. ist sie schon zuverlässig gedeckt, so dass ich nichts tun muss. Wird eine angegriffene Figur gedeckt, so gibt das dem Gegner die Möglichkeit, diese zu tauschen. Decken macht also immer dann Sinn, wenn ich nichts gegen einen Tausch der Figuren einzuwenden habe.
2. **Den Angreifer schlagen.** Vielleicht kann ich die angreifende Figur auch einfach schlagen. Das geht auf zwei Varianten:
 - a. Wenn die angegriffene Figur die gleiche Bewegungsart hat, wie der Angreifer, kann diese zuerst schlagen. In unserem vorherigen Beispiel waren es zwei Türme, dann geht das. Ist ein Turm durch einen Läufer angegriffen, so geht das nicht.
 - b. Vielleicht ist aber die angreifende Figur durch eine andere meiner Figuren angegriffen! Dann kann ich diese ebenfalls schlagen.
3. **Wegzug:** Ich ziehe die Figur weg, auf ein Feld, wo sie
 - a. Nicht mehr angegriffen ist (auch nicht durch eine andere Figur)
 - b. Gedeckt ist (in dem Fall lasse ich den Abtausch ebenfalls zu)
4. **Den Angriff unterbrechen.** Ich stelle eine Figur oder einen Bauern auf die Linie oder Diagonale zwischen den Angreifer und meiner Figur. Achtung: Die Figur, die nun dazwischensteht, ist nun ihrerseits angegriffen und kann geschlagen / getauscht werden. Dieses Dazwischenstellen geht nicht, wenn meine Figur durch einen Springer angegriffen wird. Dieser kann ja über andere Figuren hinweghüpfen.
5. **Gegenangriff:** Ich greife einfach eine andere, mindestens gleichwertige, ungedeckte Figur des Gegners an. Ich würde also bei einem Abtausch nicht die angreifende Figur zurückschlagen, sondern halt eine andere.
6. **Figurenopfer:** Vielleicht muss ich mich ja gar nicht um die angegriffene Figur kümmern und kann sie einfach verloren geben. Es gibt tatsächlich Stellungen, wo man eine Figur opfern kann, weil mit meinen anderen Figuren einen derart starken Angriff habe, der mehr einbringt als diese eine Figur! Kommt gar nicht so selten vor!

Beachte: Solche Fragestellungen rund um Schlagen, Abtauschen, Decken, Gegenangriff etc. stehen im Schach fast dauernd auf dem Brett. Prüfe immer, ob der Gegner durch seinen Zug eine Figur oder mehrere von dir angreift - aber auch, ob du mit deinem eigenen Zug bewirkst, dass eine deiner Figuren nun vom Gegner angegriffen wird. Falls das zutrifft, überlege immer zuerst, wie du damit umzugehen gedenkst, bevor du ziehst.

Beachte ebenfalls: Einem Figurentausch möchtest Du natürlich nur zustimmen, wenn die Figur des Gegners mindestens den gleichen (lieber gar einen höheren) Wert hat, als jene, die du dafür hergibst. Beispiel: Deine Dame, die ja so flink auf dem Brett herumfahren kann, würdest du normalerweise nicht gegen einen Läufer des Gegners tauschen wollen, oder? Bei den Varianten **Decken**, **Angreifer schlagen**, **Unterbrechen** und **Gegenangriff** solltest du immer prüfen, ob du nicht eventuell eher einen schlechten Tausch machst oder anbietest!

-> Mehr über den Wert der Figuren erfährst du gleich im nächsten Kapitel.

Der Wert der Figuren

Der theoretische Wert einer Figur hängt vor allem davon ab, welchen Bewegungsradius diese hat. Oder anders gesagt: Wie viele Felder sie erreichen oder kontrollieren kann. Die Dame ist daher klar die stärkste Figur. Ein Bauer auf der zweiten oder dritten Reihe hingegen, ist ein Stein von sehr geringem Wert. Er kann nur zwei Felder kontrollieren und ist langsam. Er kommt nur Feld für Feld und nur in einer Richtung voran. Beim Bauern ist nicht der einzelne stark, sondern das Kollektiv.

Als Faustregel kann davon ausgegangen werden, dass die Dame etwa 9x so viel Wert hat, wie ein einzelner Bauer. Wir geben daher dem Bauern den Wert 1 und der Dame den Wert 9. Die übrigen Figuren liegen dazwischen. Entsprechend wird für dieses Bewertungsraster auch der Begriff «**Bauerneinheit**» verwendet. Die Dame hat einen Wert von 9 Bauerneinheiten.

		Bauer	1 Bauerneinheit.
		Springer	3 Bauerneinheiten
		Läufer	3 Bauerneinheiten (etwa ½ mehr, wenn noch beide Läufer auf dem Brett sind, der Gegner aber nur noch einen hat)
		Turm	5 Bauerneinheiten
		Dame	9 Bauerneinheiten
		König	unersetzlich – wird daher nicht beziffert

Wenn du also einen Springer verlierst und dafür 3 Bauern kriegst, ist es theoretisch wieder ausgeglichen. Eine ganz andere Frage ist, ob du es im Spiel tatsächlich schaffst, mit den drei Bauern den Springer des Gegners zu kompensieren. Aber auch dein Gegner muss erst einmal beweisen, ob er mit seinem Springer deine drei in Richtung Umwandlungsfeld vorrückenden Bauern im Zaum halten kann.

Stellungsbezogener Wert: Nebst dieser theoretischen Wertangabe muss auch die Stellung der zu tauschenden Figuren beachtet werden. Du kannst dir sicher vorstellen, dass ein aktiver Läufer viel mehr wert ist als einer, der hinter eigenen blockierten Bauern eingeklemmt ist. Ein Bauer, der kurz vor der Umwandlung steht, ist deutlich mehr wert als nur eine Bauerneinheit. Der könnte sich bald in eine Dame umwandeln.

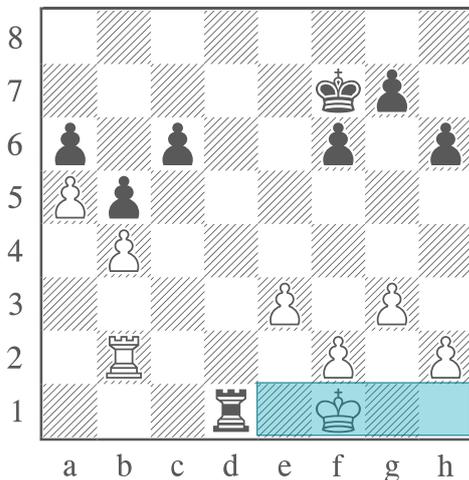
Für einen Figurentausch von ähnlich gut platzierten Figuren kann dir dieses theoretische Bewertungsraster aber durchaus gute Anhaltspunkte geben.

Der Wertunterschied zwischen Turm einerseits und Springer/Läufer andererseits nennt man übrigens **Qualität**. Beim Tausch eines Turms gegen Springer / Läufer erleidet also die Seite, die den Turm verliert, einen **Qualitätsverlust**, während die andere Seite einen **Qualitätsgewinn** verbuchen darf. Andererseits ist der Tausch von Springer plus Läufer gegen einen Turm normalerweise vorteilhaft für die Seite, welche für den Turm zwei Figuren kriegst.

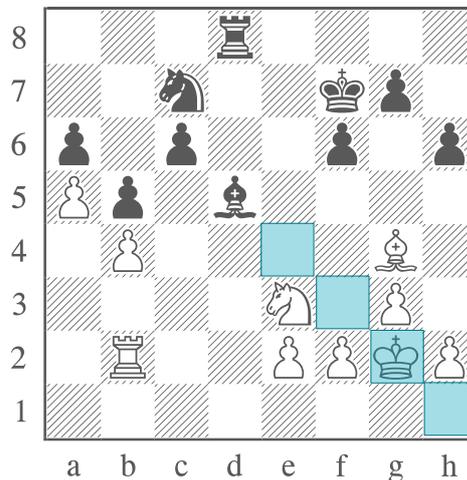
SCHACH UND SCHACHMATT

Das Schach

Wir haben vorhin über Angriffe auf Figuren gesprochen. Ist die angegriffene Figur der König – so ändert sich sofort alles. Wie gesagt: Der König ist die zentrale Figur im Schach, er darf nicht verloren gehen! Ist er von einer gegnerischen Figur angegriffen, **«steht er im Schach»**.



○ Diagramm 27- Weiss am Zug



○ Diagramm 28 – Weiss am Zug

Im **Diagramm links** greift der Turm den König an. Wäre Schwarz am Zug, so könnte er den König theoretisch schlagen. Weiss am Zug muss daher zwingend einen Zug machen, der dieses Schach aufhebt. In dieser Stellung ist das nur möglich, indem er den König wegzieht, entweder nach g2 oder nach e2. Nach e1 oder g1 darf er nicht, weil er dort immer noch angegriffen wäre – also im Schach stehen würde.

Im **rechten Diagramm** bietet der schwarze Läufer auf d5 Schach. Hier hat Weiss drei Möglichkeiten, dieses Schach aufzuheben.

1. **Wegziehen:** Er kann den König wegziehen -> 1. ♔g1, 1. ♔f1 oder 1. ♔h3 (auf h1 oder f3 geht nicht, dort stünde er weiterhin im Schach)
2. **Unterbrechen:** Er kann eine Figur zwischen Angreifer und König stellen und so die Angriffslinie unterbrechen. Zum Beispiel, indem er den Läufer von g4 nach f3 zieht oder indem er den f-Bauern auf f3 vorzieht.
3. **Angreifer schlagen:** Er kann den ♜d5 mit seinem Springer schlagen (1. ♞xd5)

Merke: Theoretisch gibt es genau diese **drei Möglichkeiten ein Schach aufzuheben: Wegziehen**, eine Figur **dazwischen stellen (unterbrechen)** oder die schachgebende Figur **schlagen**. Ausnahme bildet das Springerschach. Da diese Figur über andere Figuren hinweg hüpfen kann, geht dazwischen stellen natürlich nicht. Hier bleibt nur: Den König ziehen oder den Springer schlagen (falls er angegriffen ist). Eine zweite Ausnahme bildet das Doppelschach. Bieten gleich zwei Figuren Schach, dann nützen weder schlagen noch unterbrechen etwas. Der König muss in dem Fall immer wegziehen. Dazu mehr im nachfolgenden Kapitel.

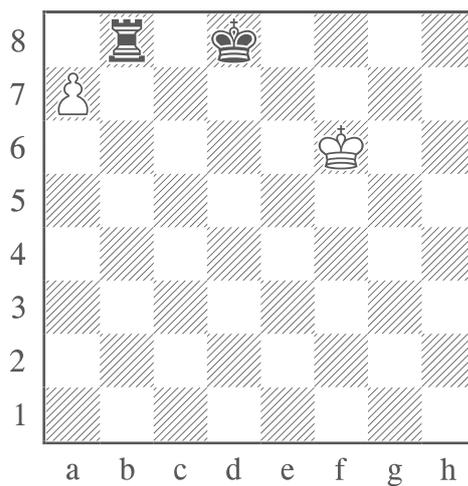
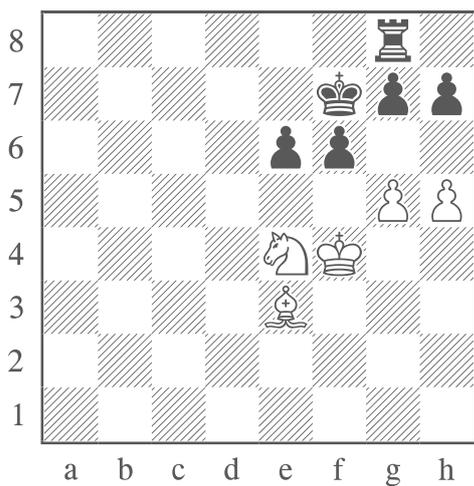
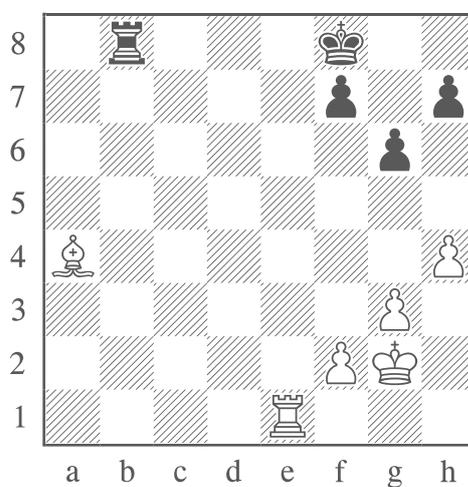
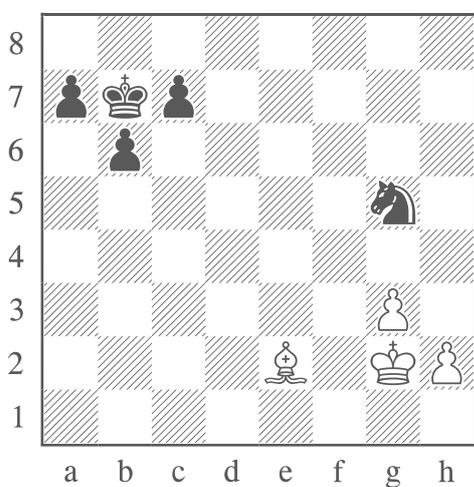
Übrigens: Falls die schachgebende Figur direkt neben dem König steht und nicht gedeckt ist, kann der König diese gleich selber schlagen! Das vergessen die Angreifer manchmal.

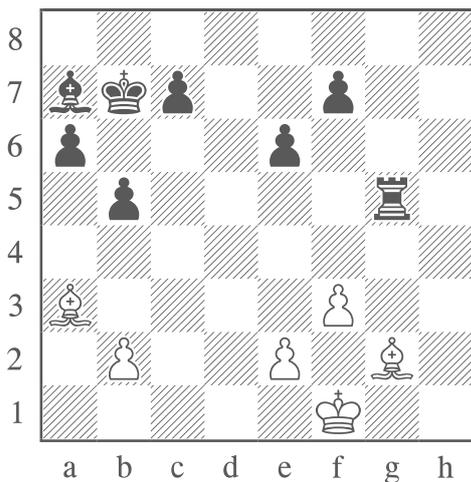
Jetzt noch eine...

Wichtige Regel: Jeder Zug, der den eigenen König in Schach stellt, ist ein **unerlaubter Zug**. Passiert das trotzdem mal, so reklamiert der Gegner und verlangt einen korrekten Zug. **Niemals aber wird im Schach ein König geschlagen!**

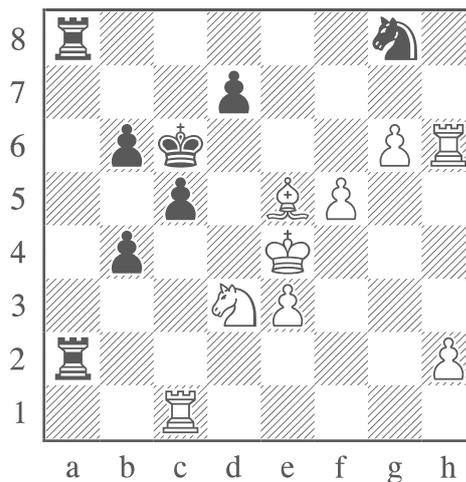
Notation: Das 'Schach' wird mit einem angehängten Pluszeichen + markiert, wie du bei den folgenden Notationen sehen wirst. Beispiel: Die weiße Dame zieht auf das Feld a8, von wo aus sie dem schwarzen König Schach bietet. Dieser Zug würde wie folgt beschrieben: **1.Da8+**

Aufgabe: Suche in den folgenden Diagrammen alle Züge für Weiss, mit denen er dem schwarzen König Schach bieten kann. Ermittle anschliessend zu jedem dieser Schachgebote die schwarzen Antwortzüge, mit denen dieser das Schach wieder aufheben kann.





○ Diagramm 33 – Weiss am Zug



○ Diagramm 34 – Weiss am Zug

Lösungen

Oberste Diagrammreihe, links

Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

a) 1. ♗f3+

Wegziehen: 1.. ♔a6, 1.. ♔b8, 1.. ♔c8, (1.. ♔c6 und 1.. ♔a8 gehen nicht, der König steht dort noch immer in der Läuferdiagonale).

Schlagen: 1.. ♞xf3

Unterbrechen: 1..c6 (also mit dem Bauern) oder ♞e4 (was diesen verlieren würde).

b) 1. ♗a6+ (verliert allerdings den Läufer)

Wegziehen: 1.. ♔c6, ♔c8, ♔b8, ♔a8.

Schlagen: ♙xa6 (Der ♗ ist ungedeckt, daher kann er einfach geschlagen werden).

Unterbrechen: Eine Figur dazwischen stellen geht nicht, der Läufer steht ja gleich neben dem König.

Mitte, links

Hier gibt es wieder zwei Möglichkeiten:

1. Sd6+

Wegziehen: 1.. ♔f8 oder 1.. ♔e7

Schlagen: keine Möglichkeit

Unterbrechen: geht nicht (Springer).

1. g6

auch ein Bauer kann Schach bieten!

-> 1.. ♔f8, ♔e8, ♔e7 oder schlagen 1..hxg6

Oberste Diagrammreihe, rechts:

Es gibt nur das Schach 1. ♜e8+. Schwarz kann den König **wegziehen** mit 1.. ♔g7. Alle anderen Königszüge sind illegal, da er weiterhin im Schach stehen würde.

Er kann aber auch den Turm **schlagen** mit oder 1.. ♜xe8. Mit 1.. ♙xe8 darf er jedoch nicht schlagen, da der Turm durch den ♗a4 gedeckt ist (der König wäre im Läuferschach).

Unterbrechen: Geht nicht.

Mitte, rechts:

Die einzige Möglichkeit, Schach zu bieten, ist das Schlagen des Turms mit Bauernumwandlung in ♙ oder ♞

1. axb8♙+

1.. ♔d7 ist nun der einzige Zug, alle anderen Felder werden durch die Dame oder dem weissen König gedeckt.

Unterste Diagrammreihe, links:

Die einzige Möglichkeit, Schach zu bieten, ist ein sogenannter **Abzug** des Bauern f3. Rückt dieser Bauer vor, öffnet sich die Diagonale des ♗g2! Gleichzeitig greift der Bauer den Turm auf g5 an (das ist ein **Doppelangriff** auf ♔ und ♖).

1. f4+

Schwarz hat alle 3 Möglichkeiten, das Schach anzuwenden:

a) **wegziehen**: 1.. ♖b8, ♖c8, ♖b6

b) **unterbrechen**: 1..c6 (Bauer)

c) **schlagen**: 1.. ♖xg2

Da der Turm durch den Zug f4+ ja auch angegriffen wurde, ist Variante c natürlich die beste. Weiss wird aber den Turm mit dem König zurückschlagen und daher eine Qualität gewinnen (Tausch Turm gegen Läufer).

Unterste Diagrammreihe, rechts:**1. ♘xb4+**

dieser Zug greift auch gleich den Turm auf a2 an.

Schwarz kann nur wegziehen: 1.. ♖b5 oder 1.. ♖b7 (alle übrigen Felder sind durch den ♗ oder den ♗ angegriffen)

Den Springer **schlagen** mit 1..cxb4 geht leider nicht, da der König danach durch den Turm c1 im Schach stehen würde. Der Bauer c5 darf also nicht seitlich weg. Man sagt: Er ist **gefesselt**. Daher wird der Springer im nächsten Zug den Turm a2 schlagen, Weiss gewinnt also eine Qualität.

1. Txc5+

wäre ein weiteres Schach, das aber wenig Sinn macht, da sowohl der König als auch der Bauer b6 den Turm einfach schlagen könnten.

1. g7+

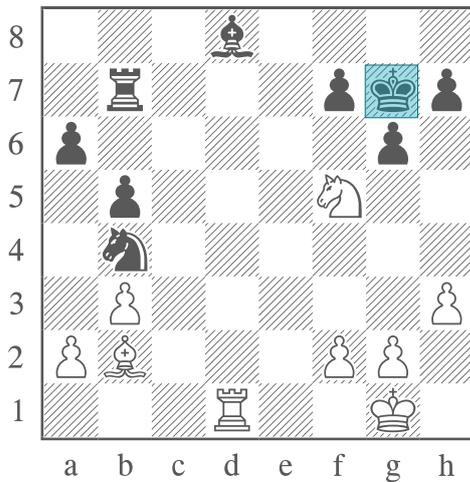
Wieder ein **Abzugsschach!** Dieser Bauernzug gibt die Linie vom Turm h6 auf den König frei!

Wegziehen: 1.. ♖b5 oder 1.. ♖b7.

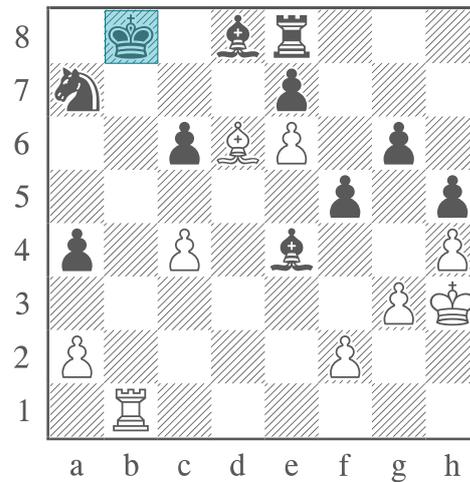
Schlagen: 1.. ♗xh6.

Unterbrechen: Es gibt zwei Unterbrechungen. Der Bauernzug d6 und mit 1.. ♗f6. Der zweite ist aber sinnlos, denn der ♗ würde auf f6 verloren gehen.

Das Doppelschach



● Diagramm 35 - Schwarz am Zug



● Diagramm 36 - Schwarz am Zug

Die Besonderheit dieser beiden Stellungen ist, dass der schwarze König gleich durch zwei Figuren im Schach steht. Links sind es der Läufer auf b2 plus der Springer auf f5, die beide Schach bieten. Rechts sind der ♖b1 und der ♗d6 die Angreifer. Das nennt man **Doppelschach**.

Diagramm links: Es wäre möglich den Springer zu schlagen – der König steht aber dann immer noch im Schach durch den Läufer. Schwarz könnte aber auch mit ♗f6 seinen Läufer zwischen den schachgebenden Läufer und den König stellen – der König wäre aber immer noch durch den Springer angegriffen. Beides gleichzeitig kann er nicht. Fazit: **Beim Doppelschach muss immer der König wegziehen (alles andere geht nicht!)**. Das ist schon sehr, sehr zwingend für Schwarz. Doppelschach ist daher immer extrem gefährlich!

Aufgabe: Überlege Dir, welchen Zug könnte Weiss in den beiden Diagrammen gespielt haben, um dieses Doppelschach zu erreichen?

Lösung: Zu einem Doppelschach führt immer ein sogenannter **Abzug**.

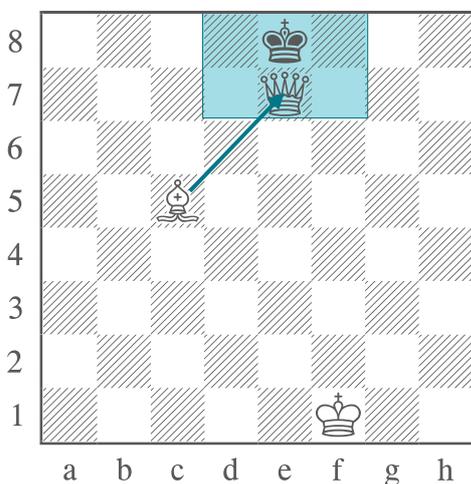
Links: Der Springer stand vorher auf dem Feld d4. Mit dem Zug 1. ♞f5+ bietet der Springer selber Schach, und öffnet gleichzeitig die Diagonale des Läufers b2 auf den armen König.

Rechts: Der Läufer muss vorher auf b4 gestanden haben, wo er die b-Linie noch unterbrochen hatte. Er ist von dort auf d6 gezogen. Du siehst: Beim Doppelschach kann die Figur auf ein Feld ziehen, wo sie sonst einfach geschlagen würde. Im Diagramm rechts ist sogar der Turm auf b1 angegriffen. Weiss kann beides einfach ignorieren!

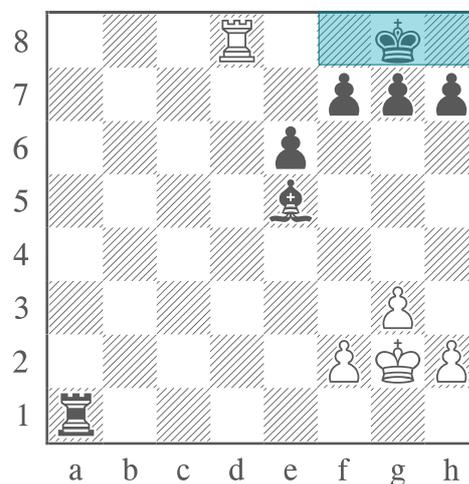
Die Notation für den Zug ist links 1. Sf5+ (oder 1. ♞f5+) und rechts 1. Ld6+ (oder 1. ♗d6+).

Das Schachmatt

Wie gesagt: Der Spieler, dessen König im Schach steht, muss zwingend einen Zug machen, der das Schach aufhebt – jeder andere Zug wäre **illegal**. Gibt es keine Möglichkeit, dem Schach zu entfliehen, so steht der König **Schachmatt** – sprich: **Er wurde mattgesetzt**. Damit ist das Spiel zu Ende. Derjenige, dessen König mattgesetzt wurde, verliert die Partie.



● Diagramm 37 - Schwarz am Zug



● Diagramm 38 - Schwarz am Zug

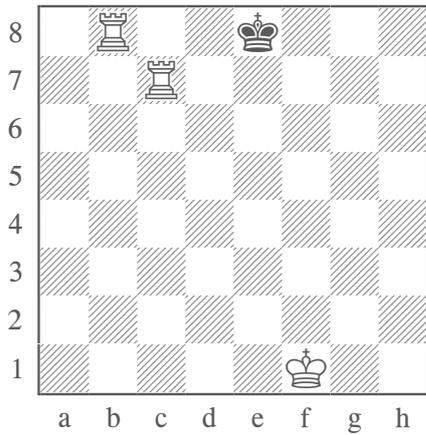
Links beherrscht die Dame alle Felder, auf die der König ziehen könnte. Die Dame schlagen darf er nicht, da diese durch den Läufer gedeckt ist. Der König stünde nach dem Schlagen auf e7 durch den Läufer wieder im Schach, was natürlich nicht erlaubt ist!

Rechts ist der König durch die eigenen Bauern stark eingeschränkt. Alle Felder, auf die er noch ziehen könnte (f8, h8), sind ebenfalls durch den Turm angegriffen. Dieses Mattbild nennt man **Grundreihenmatt**. Es kommt sehr häufig vor. Schwarz hat hier wahrscheinlich den groben Fehler gemacht, dass er mit dem Turm auf a1 eine Figur geschlagen hat. Weil er damit die Grundreihe freigegeben hat, verliert es das Spiel trotz der Mehrfigur.

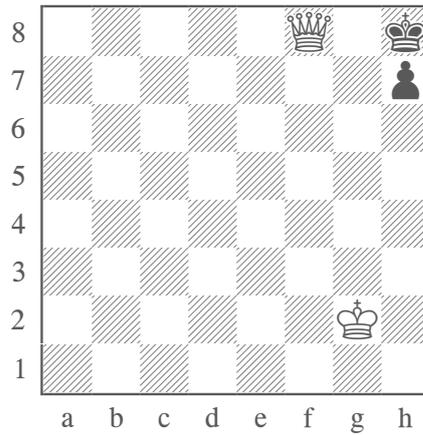
Wichtige Regel: Steht ein König im Schach und es gibt keinen legalen Zug, diesen dem Angriff zu entziehen, wo wurde er mattgesetzt. Das Spiel ist hiermit **sofort beendet** - der Mattsetzende hat gewonnen! Auch er macht keinen Zug mehr (er ist nicht am Zug).
Du erinnerst Dich: **Beim Schachspiel wird der König nie geschlagen!**

Notation: Matt wird mit einem # gekennzeichnet (selten auch mit Doppelplus ++). Die Mattzüge in den Diagrammen oben waren also **links**: 1.De7# bzw. 1. ♗e7# und **rechts** 1.Td8# oder 1. ♖d8#. Falls Weiss auf dem Mattfeld eine Figur geschlagen hätte, würde es so lauten: 1.Dxe7# bzw. 1. ♗xe7# und rechts 1.Txd8# oder 1. ♖xd8#.

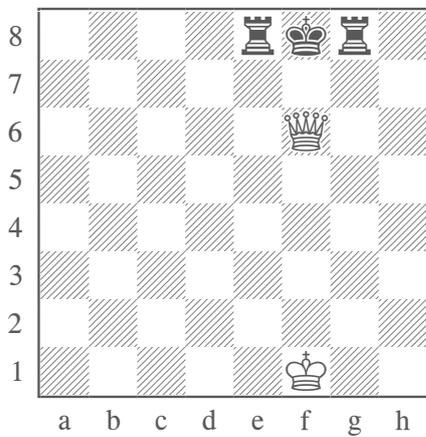
Es gibt Tausende von Mattbildern, hier eine kleine Auswahl



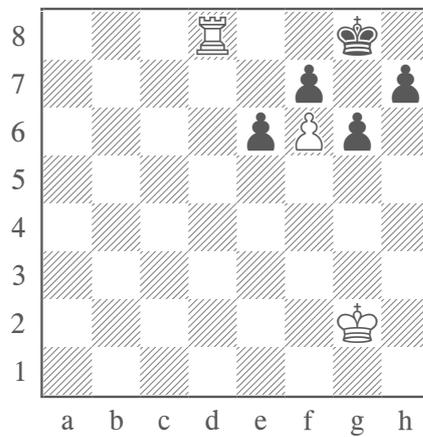
● Diagramm 39 - Schwarz am Zug (Schachmatt)



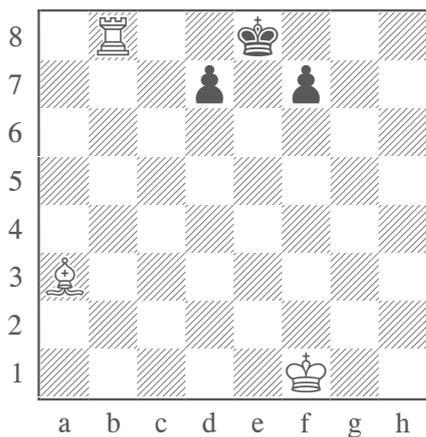
● Diagramm 40 - Schwarz am Zug (Schachmatt)



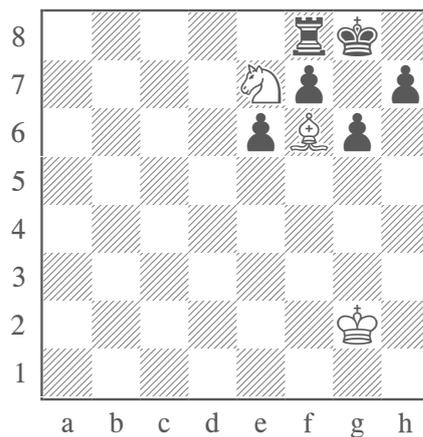
● Diagramm 41 - Schwarz am Zug (Schachmatt)



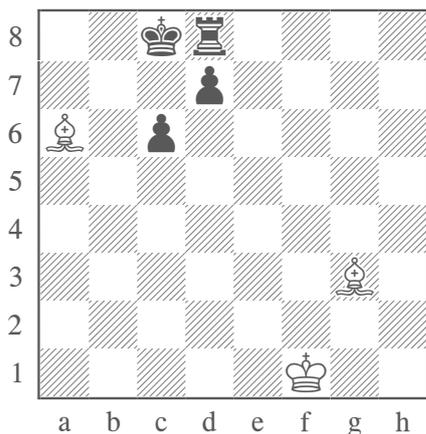
● Diagramm 42 - Schwarz am Zug (Schachmatt)



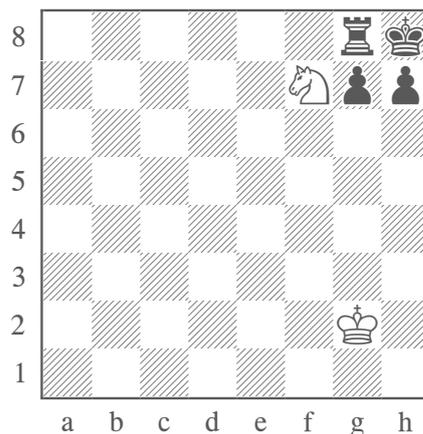
● Diagramm 43 - Schwarz am Zug (Schachmatt)



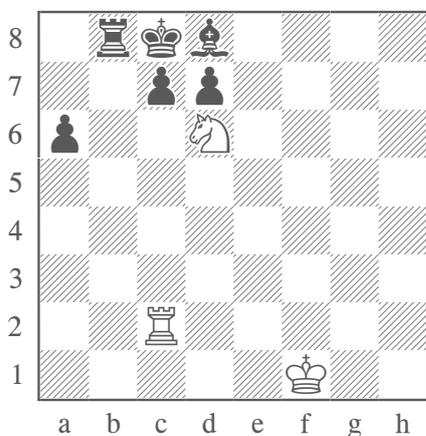
● Diagramm 44 - Schwarz am Zug (Schachmatt)



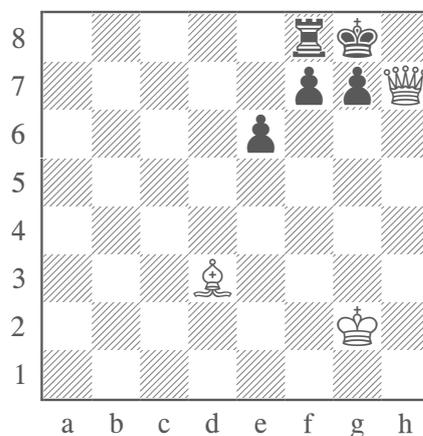
● Diagramm 45 - Schwarz am Zug (Schachmatt)



● Diagramm 46 - Schwarz am Zug (Schachmatt)

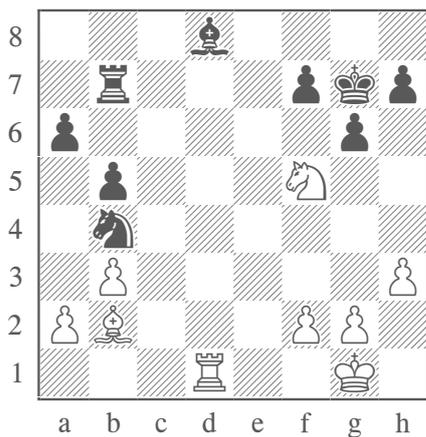


● Diagramm 47 - Schwarz am Zug (Schachmatt)

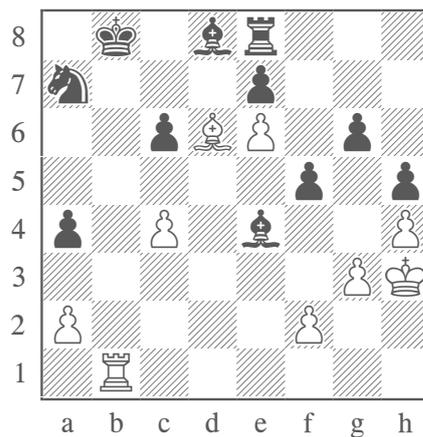


● Diagramm 48 - Schwarz am Zug (Schachmatt)

Erinnerst Du dich an das Doppelschach? So sahen die beiden Stellungen aus:



● Diagramm 49 - Schwarz am Zug



● Diagramm 50 - Schwarz am Zug

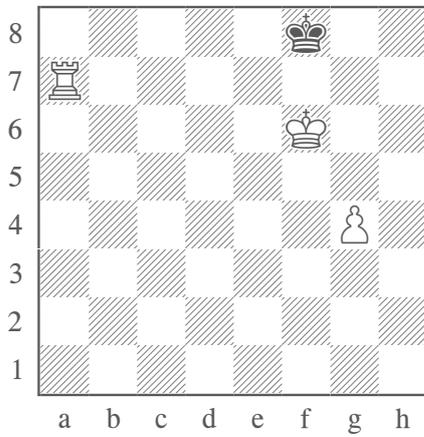
Aufgabe: Schwarz muss aus dem Schach ziehen. Er hat dazu nur einzelne Züge. Suche diese Züge und überlege, wie Weiss ihn danach mattsetzen kann.

Lösung: links 1.. ♔f8 (oder ♔g8, ♔h8) 2. ♖xd8#, Rechts: 1.. ♔a8 (oder ♔c8) 2. ♖b8#

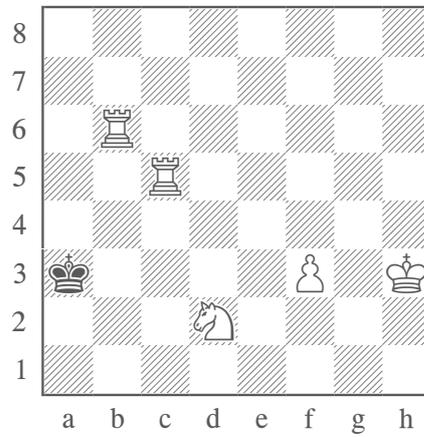
Tipp: Schau in [Wikipedia](#) unter dem Begriff «**Mattbild**» nach.

Aufgaben Schachmatt

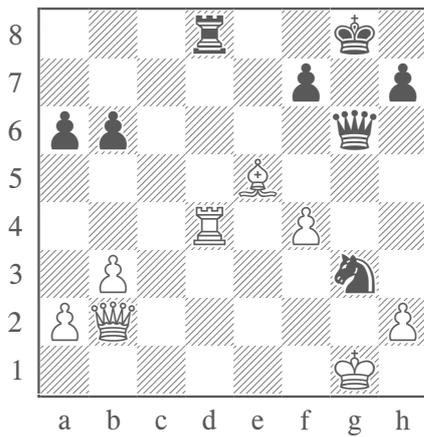
Suche in den folgenden Diagrammen den Zug zum Matt (immer Weiss am Zug):



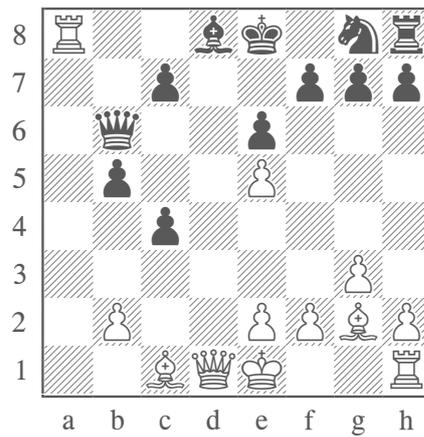
○ Diagramm 51



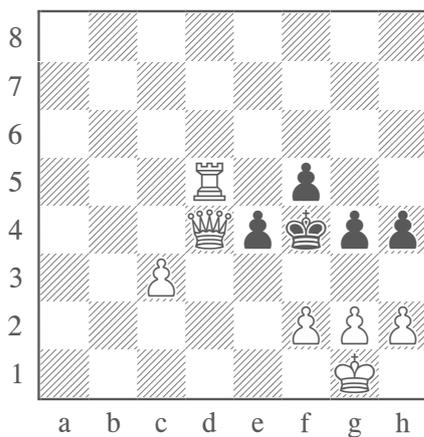
○ Diagramm 52



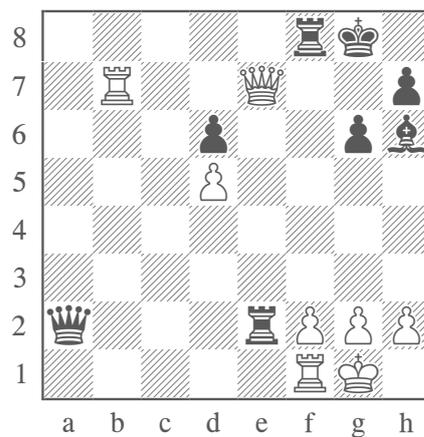
○ Diagramm 53



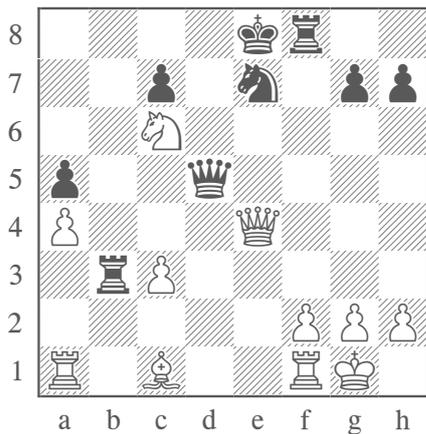
○ Diagramm 54



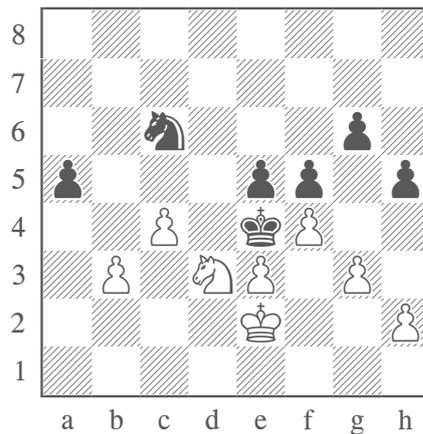
○ Diagramm 55



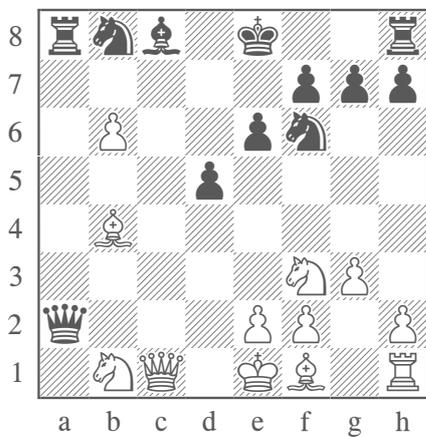
○ Diagramm 56



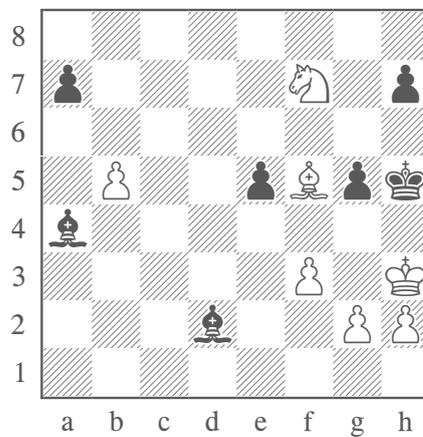
○ Diagramm 57



○ Diagramm 58



○ Diagramm 59

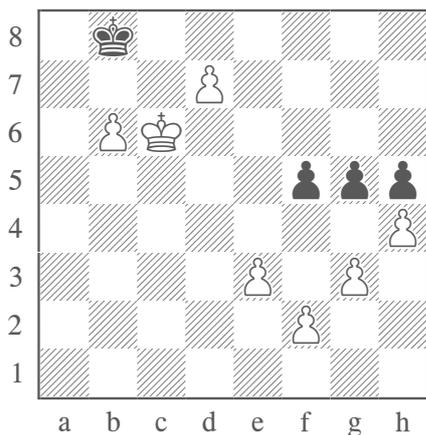


○ Diagramm 60

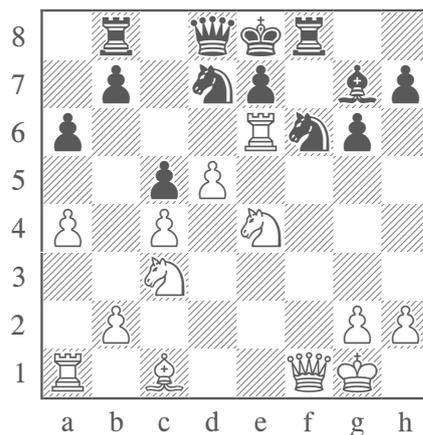
Für

Profis: Für

Profis:



○ Diagramm 61



○ Diagramm 62

Lösungen:

- | | |
|---------|---------|
| 1.Ta8# | 1.Ta5# |
| 1.Txd8# | 1.Dxd8# |
| 1.De3# | 1.Dxh7 |
| 1.Dxe7# | 1.Sc5# |
| 1.Dxc8# | 1.g4# |
| 1.d8D# | 1.Sd6# |

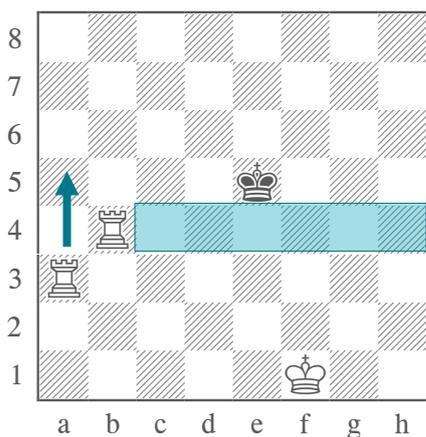
Tipp, der Bauer auf e7 ist gefesselt – er könnte eine Figur, die auf d6 erscheint, nicht schlagen, weil der schwarze König dann durch den weissen Turm im Schach stehen würde.

Kleine Anleitung Turmmatt

Matt mit zwei Türmen

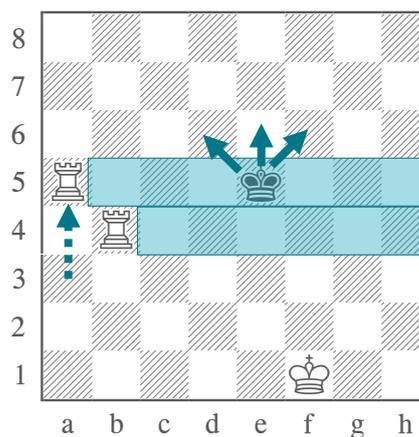
Türme können, wie du nun weisst, eine ganze Linie oder Reihe "befahren". Das bedeutet: Ein König darf nie auf Reihe oder Linie betreten, die von einem Turm des Gegners beherrscht wird, weil er dort im Schach stünde. Wenn wir mit zwei Türmen einen vereinzelt König schachmatt setzen wollen, nutzen wir das aus: Die Türme erobern Reihe um Reihe und drängen den König nach und nach an den Rand. Wir üben das gleich mal auf dem Brett! Stelle die Stellung auf dem ersten Diagramm links auf:

Jeweils Weiss am Zug (linke Spalte)



○ Diagramm 63 – Weiss am Zug

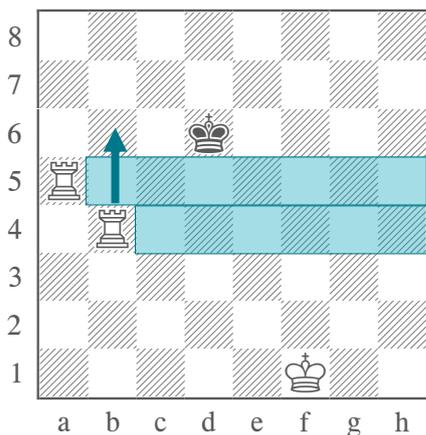
Jeweils Schwarz am Zug (rechte Spalte)



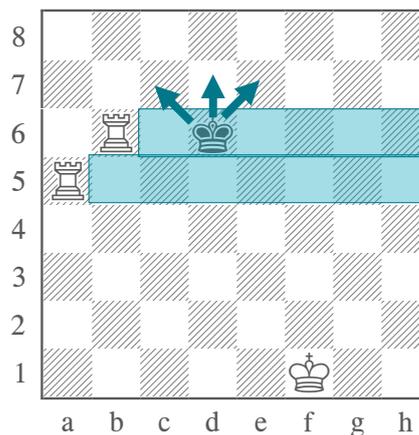
● Diagramm 64 – Schwarz am Zug

Der Turm auf b4 sperrt die 4. Reihe ab. Der König darf diese nicht betreten, da er ins Schach laufen würde. Das nutzt Weiss aus. Er stellt den anderen Turm auf a5. (Siehe rechts)

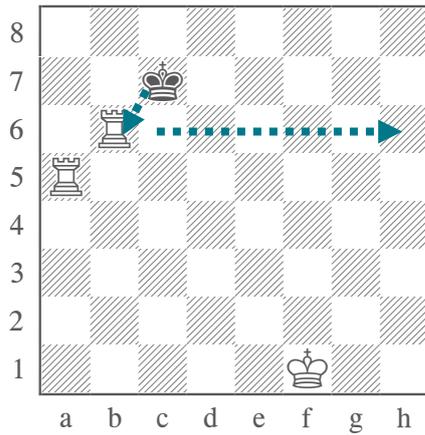
Schach! Der König muss weichen. Aber er darf nur in Richtung 6. Reihe gehen. Weiss hat also mit dem Turm a5 die 5. Reihe erobert. Schwarz geht nach d6.



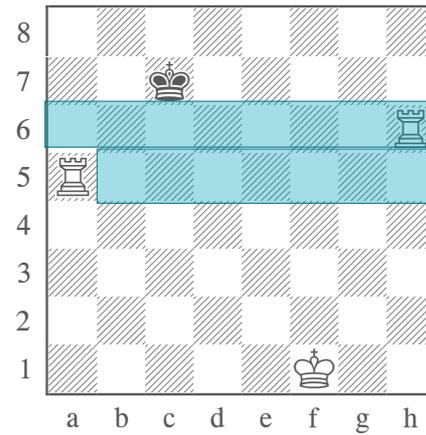
Wie gesehen sperrte der Turm a5 mit dem letzten Zug die fünfte Reihe ab. Der andere Turm ist dadurch wieder frei. Er kann mit Schach die 6. Reihe erobern. Also geht er nach b6.



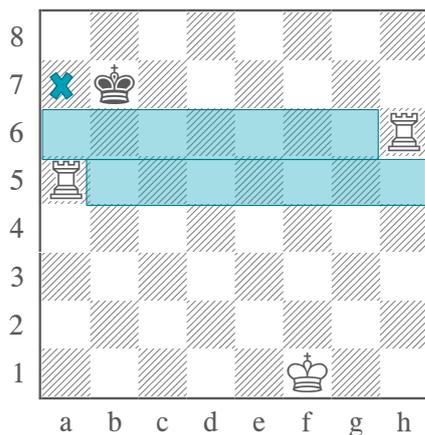
Der König steht wieder im Schach. Da ihm der Turm a5 die fünfte Reihe genommen hat und jener auf b6 die sechste, muss weiter in die siebte Reihe weichen. Erkennst du das Prinzip? Der König wird Reihe um Reihe an den Rand gedrängt. Der König geht nach c7, wo der den Turm b6 angreift.



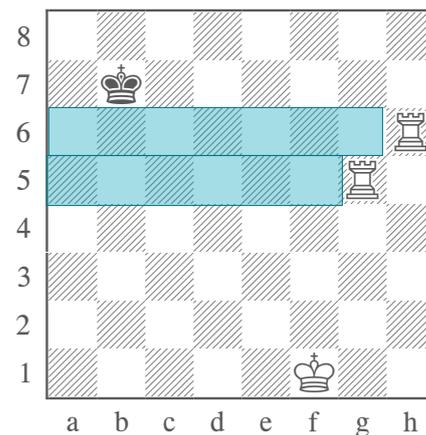
Dir Turm b6 ist nun durch den König c7 angegriffen. Bevor Weiss weiter vorrücken kann, muss er sich um diese Drohung kümmern. Die 6. Reihe will er aber nicht preisgeben! Auf die a-Linie will er aber auch nicht, denn dort würde er nur dem ♖a5 im Weg stehen. Also: Auf zum rechten Brettrand. Er geht nach h6.



Weiss hat seinen Turm möglichst weit vom König entfernt platziert. Er hat vermieden, das Feld a6 zu blockieren, damit der andere Turm vorrücken kann. Zunächst ist aber Schwarz am Zug. Der König kann die 6. Reihe nach wie vor nicht betreten, also geht er weiter nach b7, um dem Turm a5 die Aufgabe zu erschweren.

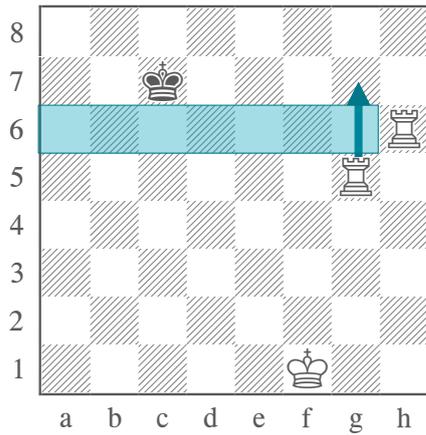


Der schwarze König ist auf der 7. Reihe. Weiss muss aber immer noch Geduld zeigen. Der Turm a5 darf jetzt nicht nach a7, da er dort vom König geschlagen würde. Also muss auch er zuerst die Brettseite wechseln, um aus sicherer Distanz Schach geben zu können. Damit sich die beiden Türme nicht gegenseitig behindern, geht er nach g5 (und nicht etwa nach h5).

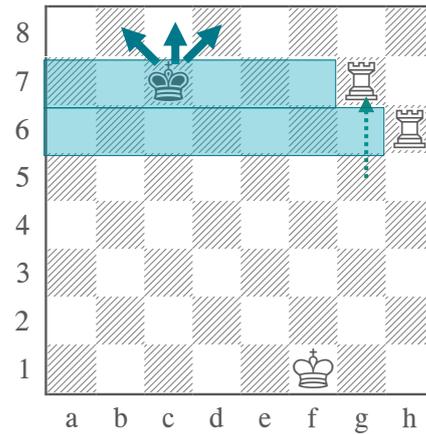


Beide Türme haben die Brettseite gewechselt. Und ganz wichtig: Sie haben sich auf verschiedene Linien gestellt, damit sie sich beim weiteren Vorrücken nicht gegenseitig behindern.

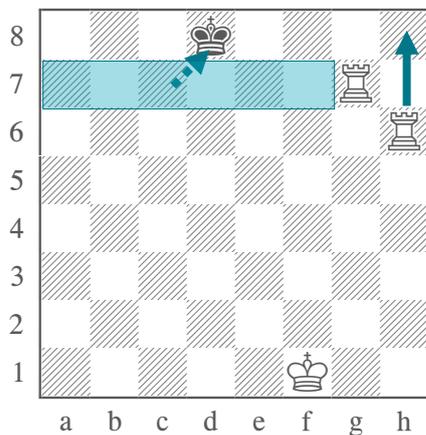
Schwarz ist am Zug. Er kann nichts mehr tun: In zwei Zügen wird er mattgesetzt. Er geht halt wieder in Richtung Türme nach c7.



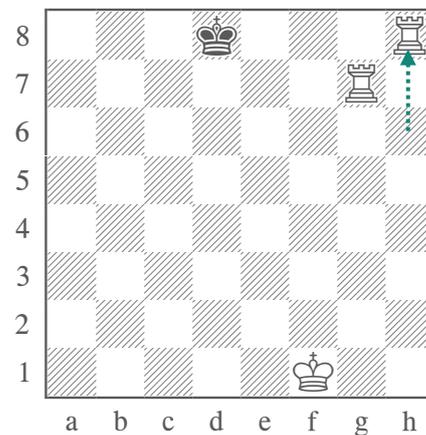
Der schwarze König ist wieder auf die Türme zugelaufen. Aber diese weit entfernt. Der hintere Turm kann gefahrlos Schach geben und die 7. Reihe erobern. Weiss spielt Turm g7.



Schwarz muss erneut weichen und die letzte Reihe des Brettes betreten. Er geht dem sicheren Tod entgegen.



Schwarz steht am Brettrand - weiter gehts nicht! Nun kann Weiss den h-Turm nach h8 vorrücken, den König mattsetzt.



Schachmatt!

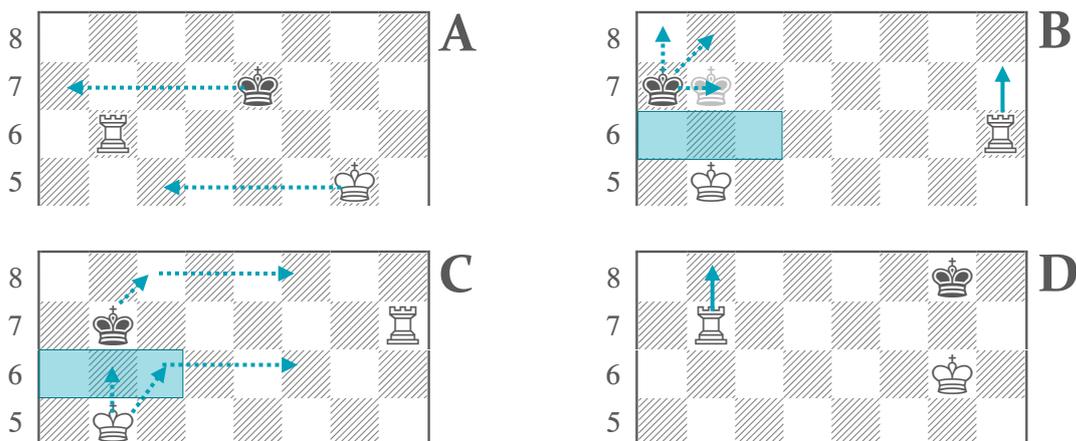
Der König hat keine Felder, wo er nicht im Schach stehen würde.

Falls Du noch Schwierigkeiten hattest, das zu verstehen, mach dir keine Sorgen. Wenn du dann ein paar Partien gespielt hast, wirst du bald Übung darin haben, die Reihen und Linien zu sehen, die eine Figur beherrscht. Du wirst du dieses Matt im FF beherrschen und darüber schmunzeln, dass man es dir überhaupt beibringen musste.

Wichtig ist, dass du dieses Absperren von ganzen Reihen und Linien durch die Türme erkennst. Es gibt viele weitere Spielsituationen, wo dies zum Tragen kommt.

Natürlich wird es selten vorkommen, dass dir ein Gegner zwei Türme überlässt, während er gar keine Figuren mehr hat. Daher schauen wir uns das Mattsetzen mit nur einem Turm an. Das Absperren von Linien mit Türmen kennst du ja nun. Hast Du nur einem Turm, brauchst du die Hilfe des Königs. Dieser übernimmt die Rolle des hinteren Turms und verhindert, dass der gegnerische König zurücklaufen kann. Ein König kann aber nur 3 Felder einer Reihe oder Linie beherrschen. Darum muss er sich immer direkt gegenüber dem gegnerischen Monarchen stellen, was insgesamt etwas länger dauert. Aber das Prinzip ist einfach zu verstehen.

Matt mit einem Turm



A: Der Turm riegelt wie vorhin gesehen, eine Reihe ab (hier ist es bereits die 6.) und sperrt so den schwarzen König aus. Der weiße König steht eine Reihe weiter hinten. Er will sich so stellen, dass der schwarze König beim nächsten Turmschach nicht zurück in Richtung Brettmitte laufen kann. Daher folgt er dem schwarzen König auf Schritt und Tritt bis dieser den Rand erreicht (B) oder sich ihm gegenüber auf die gleiche Linie stellen muss, z.B. ♖b7 / ♔b5 (C). Dann kann er schachgeben und so eine Reihe erobern.

Falls der Turm vom König angegriffen wird, geht er einfach an den anderen Brettrand, wo er weiter die 6. Reihe kontrolliert. Geht der schwarze König freiwillig auf die 8. Reihe, rückt der Turm auf die 7. Reihe vor (sofern er dies gefahrlos tun kann) und riegelt nun diese ab.

B: Sobald der weiße König die drei Felder a6, b6 und c6 unter Kontrolle hat und der schwarze König auf a7 oder b7 steht (Diagramm B), gibt der Turm auf der 7. Reihe Schach (Diagramm C). Der schwarze König muss diese Reihe verlassen – er geht z.B. nach c8..

Wenn der der Turm die 7. Reihe beherrscht, betritt der weiße König die 6. Reihe und dort geht das Spielchen weiter (gestrichelte Linien in Diagramm C): Der weiße König folgt dem schwarzen wieder bis an den seitlichen Rand. Dazwischen rettet sich der weiße Turm bei einem Angriff durch den schwarzen König, indem er nach a7 zieht.

Wichtig: Immer warten bis sich der gegnerische König gegenüberstellt (stellen muss). Nie selber diese Gegenüberstellung herbeiführen! Denn dann ist ja der Gegner am Zug und kann seinen König wieder wegziehen. **Tipp:** Wenn der schwarze König am Rand (oder der Ecke) steht (z.B. h7) und der weiße eine Linie davon entfernt ist (g5) und Weiss ist am Zug, so muss er mit dem Turm einen Wartezug (z.B. 3. ♖a6-♖b6) machen. So zwingt er den schwarzen König, sich dem weissen gegenüberzustellen (Zugzwang).

D: auf diese Weise wird ein Mattbild wie in der ersten Mattaufgabe auf Seite 30 erreicht.

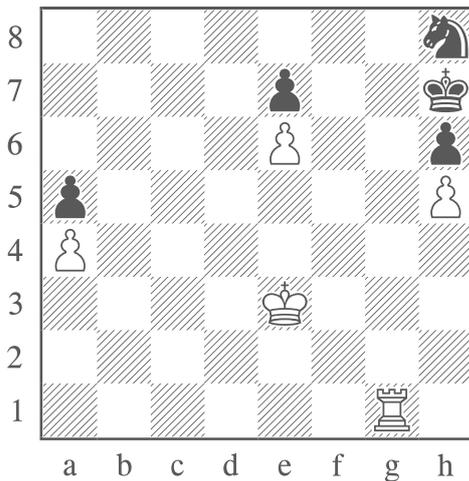
Manchmal kann abgekürzt werden: Wenn der schwarze König sich 'freiwillig' dem weissen gegenüberstellt, dann kann der Turm direkt eine Reihe gewinnen, sofern er dort nicht geschlagen werden kann. Probiere es am Brett aus. Wenn du es beherrschst, hast du gleichzeitig einiges gelernt über Zugzwang und das Aussperren und Abdrängen des gegnerischen Königs. Ein Thema, das im Kapitel Endspiel von Bedeutung sein wird.

ZUGZWANG, PATT UND REMIS

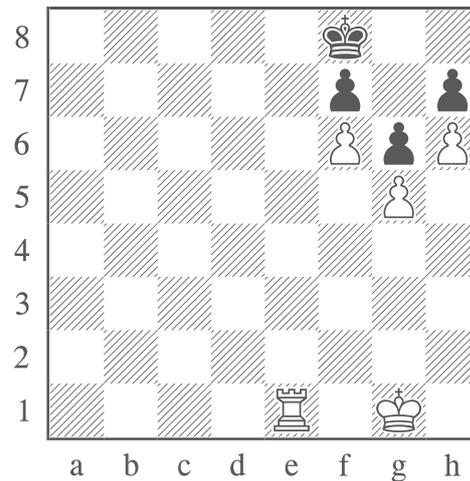
Zugzwang

Wichtige Regel: Wer am Zug ist, muss auch ziehen. Im Schach gibt es keine Möglichkeit zu passen oder zu verzichten. Man muss also auch dann ziehen, wenn alle legalen Züge zum eigenen Nachteil führen würden.

Hier zwei Beispiele:



● Diagramm 65 – Schwarz am Zug



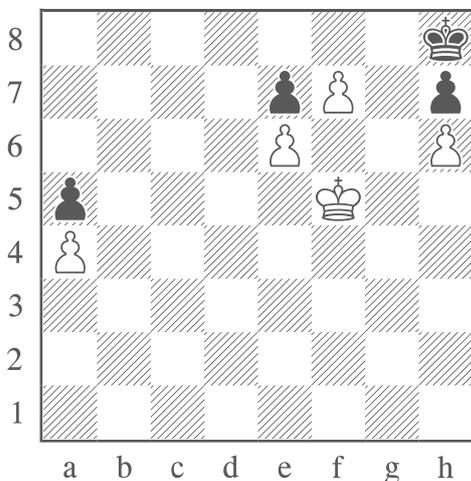
● Diagramm 66 – Schwarz am Zug

Links: Schwarz ist am Zug. Seine Bauern sind alle blockiert und der König kann auch nicht ziehen, weil der Turm g1 die g-Linie beherrscht (er würde ins Schach laufen, was ja illegal ist). Ziehen kann nur der Springer. Die beiden Felder, auf die er ziehen könnte (g6 und f7), sind jedoch von Bauern beherrscht (die ja diagonal schlagen), der Springer geht dort also in den sicheren Tod. Schwarz muss trotzdem ziehen und den Springer den weißen Bauern zum Frass vorwerfen.

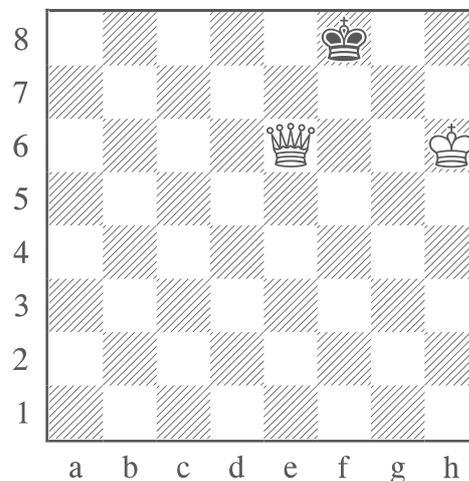
Rechts: Noch schlimmer. Der schwarze König deckt im Moment das Feld e8, auf dem der Turm Schach geben könnte. Schwarz ist am Zug. Da alle Bauern blockiert sind, kann sich nur der König bewegen. Er kann aber weder nach e8 noch nach g7, da er auf diesen Feldern im Schach stehen würde (illegale Züge). Das einzige verfügbare Feld ist g8. Nach dem Zug 1. ♖g8 kann aber Weiss seinen Turm auf e8 stellen und Schwarz ist schachmatt (1. ♖g8 2. ♜e8#). Obwohl der Zug 1. ♖g8 die Partie direkt verliert, ist Schwarz gezwungen ihn auszuführen.

Patt

Was passiert eigentlich, wenn die Seite, die am Zug ist, gar keinen legalen Zug mehr hat?
Antwort: Dann ist es unentschieden. Schau dir folgende Diagramme an. **Schwarz ist am Zug.**



● Diagramm 67 – Schwarz am Zug

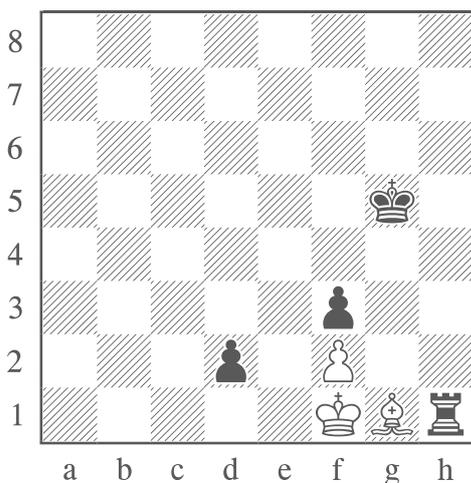


● Diagramm 68 – Schwarz am Zug

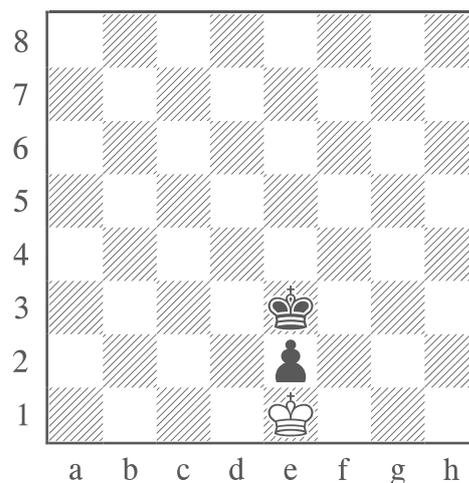
In beiden Stellungen hat Schwarz keinen erlaubten Zug. Denn er darf mit dem König nicht ins Schach laufen. Daher steht er patt. Die Partie ist unentschieden - trotz des weissen Vorteils.

Wichtige Regel: Wenn die Partei, die am Zug ist, keinen legalen Zug mehr zur Verfügung hat und nicht Schach steht, nennt man das **Patt**. Die Partie ist dann unentschieden (**Remis**).

Das Patt ist eine wichtige Besonderheit im Schach. In den beiden Diagrammen oben hat Weiss viel mehr Figuren und würde, wenn er am Zug wäre, locker gewinnen. Links würde Weiss am Zug direkt mattsetzen (siehst du, wie?). Trotzdem ist es nur remis, weil Schwarz am Zug ist und sich ins Patt retten konnte. Hier zwei weitere Pattstellungen (Weiss ist am Zug)



○ Diagramm 69 – Weiss am Zug



○ Diagramm 70 – Weiss am Zug

Bei beiden könnte Schwarz eigentlich bald einen Bauern umwandeln, links sogar direkt mit Matt. Da aber Weiss am Zug ist und keinen legalen Zug hat, ist es Patt – also remis!

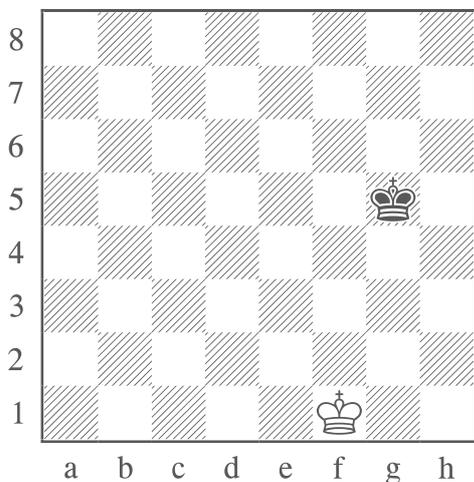
Was ist der Unterschied zwischen Zugzwang, Patt und Matt?

- **Zugzwang** bedeutet, dass ein Spieler ziehen muss, obwohl ihm jeder erlaubte Zug einen Nachteil einbringen würde. Er hat noch legale Züge, allerdings nur solche, die er lieber nicht machen würde. Er muss trotzdem ziehen.
- **Patt** ist, wenn der Spieler, der am Zug ist, keine legale Zugmöglichkeit hat **und der König nicht im Schach steht**.
- **Matt** ist es, wenn der **König im Schach steht** und es keinen legalen Zug gibt, um dieses Schach aufzuheben.

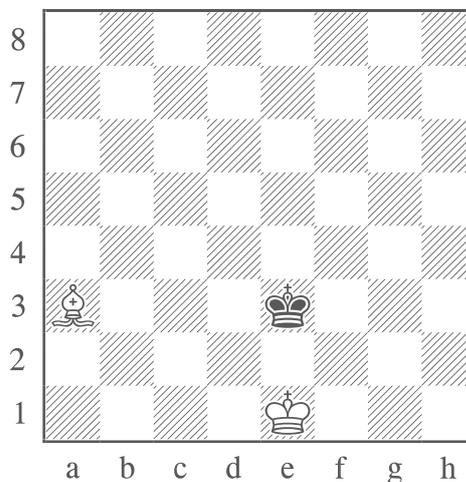
Bei Zugzwang geht die Partie weiter, der Spieler muss einen Zug machen. Bei Patt ist die Partie sofort beendet. Sie ist remis (unentschieden). Bei Matt ist die Partie sofort beendet - der Mattsetzende gewinnt.

Weitere Remis-Regeln

Remis, weil keine Partei mehr mattsetzen kann (ungenügendes Material).



○ Diagramm 71



○ Diagramm 72

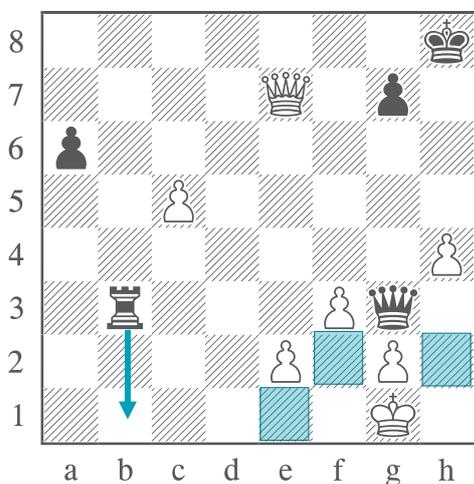
Könige können sich nicht gegenseitig mattsetzen. Sie können nicht mal ein Schach geben, dazu müsste ja einer sich direkt auf ein Nachbarfeld des anderen stellen, was aber ein illegaler Zug wäre. Daher sind Stellung mit nur noch zwei Königen immer remis.

Auch Springer plus König sowie Läufer plus König können nicht mattsetzen, diese Stellungen sind ebenfalls remis. Hat eine Seite aber noch mindestens einen Bauern, ist die Stellung nicht zwingend remis. Denn dieser könnte sich ja noch in eine Figur umwandeln.

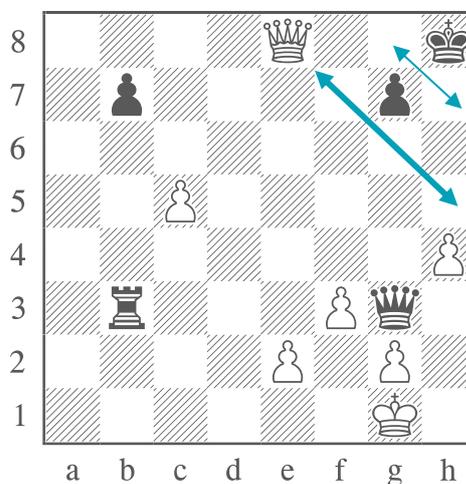
Remis durch Zugwiederholung

Wird drei Mal genau die gleiche Stellung erreicht, mit der gleichen Farbe am Zug, so kann ein Spieler remis verlangen. Wird eine Stellung 5x erreicht, so ist die Partie auch remis, ohne dass ein Spieler dies verlangt. Um dieses Remis nach 3, 5 Wiederholungen festzustellen, bräuchte es aber einen Schiedsrichter, was an Turnieren oder Wettkämpfen der Fall ist.

Hier ein Beispiel einer Zugwiederholung:



○ Diagramm 73 – Weiss am Zug



● Diagramm 74 Schwarz am Zug

Links: Schwarz hat soeben mit dem Turm auf b3 eine Figur geschlagen und droht mit dem Turm matt auf b1 (die Dame nimmt dem König die Fluchtfelder f2 und h2). Weiss am Zug kann diese Mattdrohungen nicht mehr abwehren. Aber er kann sich ins Remis retten. Denn er kann ein «**ewiges Schach**» erreichen, indem er mit der Dame auf e8 Schach bietet (♕e8+) und dann einfach zwischen e8 und h5 hin und her pendelt (Diagramm rechts). Auf diese Weise könnte er ewig die Züge wiederholen. Denn der schwarze König kann jeweils nur nach h7 und g8 gehen. Nach drei Wiederholungen ist es vorbei, Weiss kann remis reklamieren.

Remis durch Vereinbarung

Die dritte Remisvariante ist schlicht: Remis, weil beide Spieler es so vereinbaren. Das kommt vor allem dann vor, wenn absehbar ist, dass keine Seite mehr grosse Fortschritte machen kann und beide nicht riskieren wollen, die Partie noch zu verlieren. Wenn du remis vorschlagen willst, machst du das am besten unmittelbar nachdem du deinen eigenen Zug gespielt hast. An manchen Turnieren wird reglementiert, dass erst ab einem bestimmten Zug (z.B. Zug 30) remis vereinbart werden darf. Das hilft verhindern, dass sich Spieler sehr früh auf remis einigen, um eine bestimmte Ranglistenposition halten zu können (z.B. Spieler A genügt ein Remis zum Turniersieg - dem Gegner eines für Platz 2).

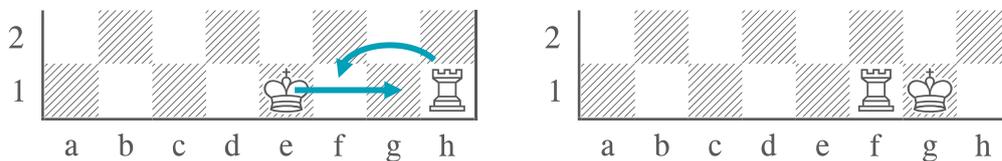
50-Züge-Regel

Wurden 50 Züge gespielt, ohne dass ein Bauer gezogen hat oder eine Figur geschlagen wurde, so kann ebenfalls remis reklamiert werden. Nach 75 Zügen würde ein anwesender Schiedsrichter die Partie remis geben auch ohne, dass einer der Spieler reklamiert. Die 50 Züge-Regel (oder 75 Züge) kommt meistens zur Anwendung, wenn die Bauern vom Brett verschwunden und die überlegene Seite das Matt nicht hinkriegt (z.B. ♕+♔ gegen ♖+♔ oder ♖+♔ gegen ♘+♔). Irgendwann muss dem Spiel ein Ende gesetzt werden.

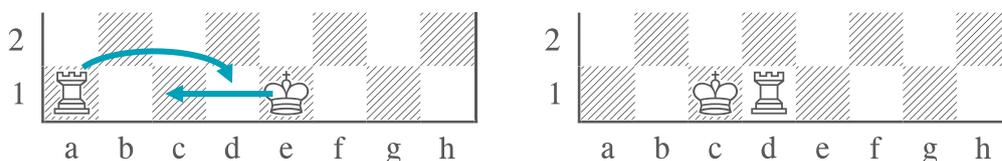
SPEZIALZÜGE

Die Rochade

Die Rochade ist der einzige Zug, bei dem gleich zwei Figuren bewegt werden: Turm und König. Der Zweck des Zuges ist es, den König in eine sichere Position zu bringen und gleichzeitig den Turm mehr in die Mitte des Brettes zu entwickeln. Der Zug geht wie folgt:



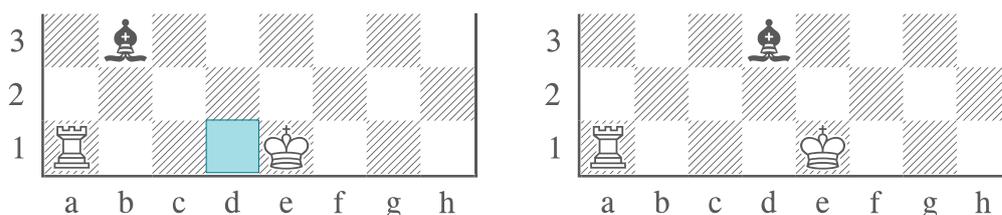
Der König schreitet zwei Felder auf den Turm zu, und der Turm «springt» über den König auf das nächstgelegene Feld. Oben siehst du die kleine Rochade, wo der König mit dem h-Turm rochiert. Der Turm springt hier um 2 Felder auf f1 (bzw. f8 bei Schwarz)



Auf der Damenflügelseite ist die Distanz zwischen König und Turm um ein Feld grösser. Trotzdem zieht der König nur zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm springt ebenfalls über den König und verschiebt sich also um drei Felder auf d1 (bzw. d8 bei Schwarz).

Die Rochade darf nur unter Berücksichtigung folgender Regeln gezogen werden:

- Der König und der rochierende Turm dürfen beide in der Partie noch nie gezogen haben.
- Zwischen König und Turm darf sich keine Figur befinden, weder eine fremde noch eine eigene (mit der Rochade können also nicht gleichzeitig Figuren geschlagen werden).
- Der König darf weder im Schach stehen noch durch ein Schach ziehen. Und natürlich darf er auf dem Zielfeld nicht im Schach stehen.



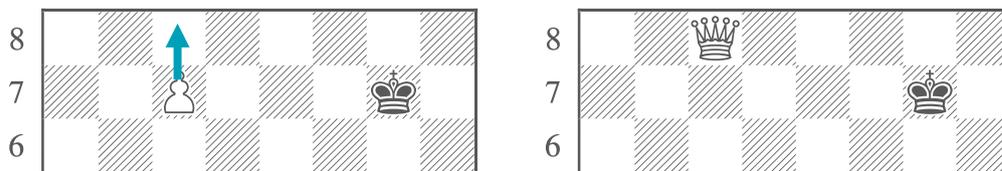
Links: Die grosse Rochade ist nicht erlaubt, da der König auf d1 durch ein Schach ziehen würde. **Rechts** ist sie erlaubt, der Turm darf über das angegriffene Feld b1 ziehen.

Bei der grossen Rochade bleibt der König also ein Feld näher zur Mitte stehen. Er ist dort leichter angreifbar. Oft macht er daher später einen weiteren Zug nach b2. Da zwischen König und Turm keine Figur stehen darf müssen bei der kleinen Rochade vorher Läufer und Springer weggezogen sein. Bei der grossen Rochade muss zusätzlich die Dame ihr Feld räumen. Aus diesen beiden Gründen ist die grosse Rochade etwas seltener als die Kleine.

Nochmals zur Sicherheit: Die Rochade ist nur *ein* Zug, obwohl zwei Figuren bewegt werden. Die Rochade wird nur **mit einer Hand** gezogen: Erst der König, dann der Turm. **Notation:** die kleine Rochade wird als O-O und grosse Rochade als O-O-O geschrieben.

Die Bauernumwandlung

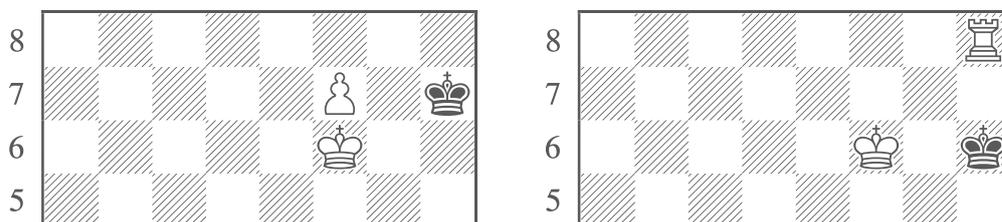
Wir haben bei der Erklärung der Zugmöglichkeiten des Bauern bereits erwähnt, dass sich dieser, wenn er die gegenüberliegende letzte Reihe erreicht, in eine andere Figur umwandeln darf. Dazu wird er vom Feld genommen und die gewünschte Figur wird an seinen Platz gestellt. Der Spieler kann diese Figur frei wählen: Ausser Bauer und König ist alles erlaubt. Da die Dame die stärkste Figur ist, wird meistens sie als neue Figur gewählt.



Links: Der weisse Bauer erreicht die gegenüberliegende Grundreihe und wird durch eine Dame ersetzt. In Büchern wird der Umwandlungszug wie folgt beschrieben: Bauernzug plus die neue Figur in Grossbuchstaben. Hier wäre es **1.c8D**.

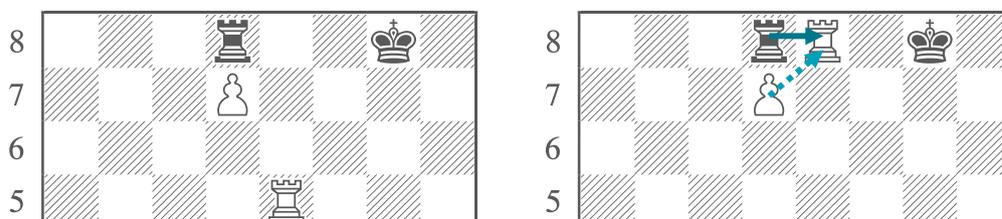
Rechts: Die Stellung nach der Umwandlung.

Wie gesagt, muss es nicht immer eine Dame sein. Es kann auch ein Turm, Springer, Läufer werden. Du wirst dich jetzt fragen, wieso man in eine schwächere Figur umwandeln soll. Das ist meist dann der Fall, wenn die Umwandlung in eine Dame den Gegner Patt stellen würde.



Links: Wenn keine anderen Figuren mehr auf dem Brett stehen, würde hier eine Umwandlung in eine Dame den schwarzen König Patt stellen – die Partie wäre also remis. Wandelt Weiss aber in einen Turm um, dann ist Schwarz in zwei Zügen matt. Denn er kann mit dem König nur nach h6 ziehen (auf h8 wäre er ja durch den Turm im Schach).

Die Umwandlung kann auch durch Schlagen erfolgen. Dann zieht der Bauer diagonal.



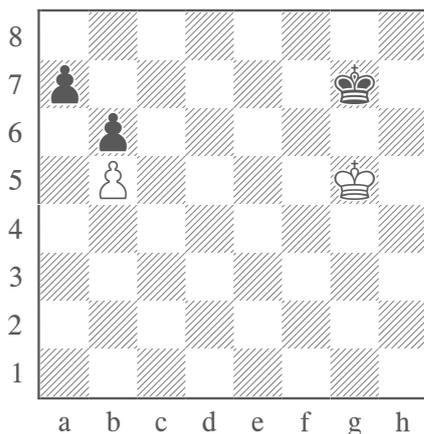
Links: Der Bauer ist durch den Turm d8 blockiert – er kann nicht umwandeln. Weiss hat aber einen Turm, der mit dem Zug **1. ♖e8+** Schach bieten und gleichzeitig den Turm auf d8 angreifen kann, siehe Diagramm **rechts**. Würde Schwarz nun einfach den König aus dem Schach wegziehen, so könnte Weiss den Turm schlagen und würde gewinnen. Also ist Schwarz

gezwungen, den Turm zu tauschen. Er spielt 1. ♖xe8. Nun nimmt Weiss mit dem Bauern zurück und wandelt diesen gleichzeitig in eine Dame um, welche gleich auch noch Schach bietet. Dieser schöne Zug heisst: 2.dxe8D+

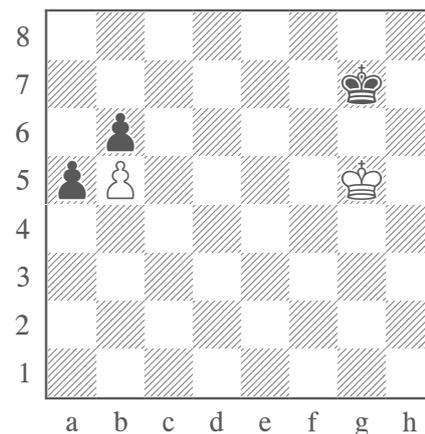
En passant

En passant ist Französisch und heisst auf Deutsch «im Vorbeigehen». En passant ist eine Ausnahmeregel, wie Bauern geschlagen werden dürfen. Um diese Regel zu verstehen, ist ein wenig Geschichte nötig: Ursprünglich durften die Bauern immer nur ein Feld vorwärts ziehen – auch von der Grundposition aus. Damals war Schach in der Eröffnung noch etwas langweilig, weil es zu lange ging, bis die Bauern die Mitte oder gar die gegnerische Brethälfte erreichen konnten. Bei einer Umgestaltung der Regeln im 15. Jahrhundert wurde daher der Doppelschritt ab dem Ausgangfeld eingeführt (und übrigens auch die Rochade).

Dieser neu eingeführte Doppelschritt könnte aber dazu genutzt werden, um einen in der Startposition verbliebenen Bauern an einem weit vorgerückten gegnerischen Bauern vorbeizuziehen, und so einem möglichen Abtausch auszuweichen. Das widerspricht aber dem Grundgedanken der Bauern. Die Bauern – quasi die Füsiliere einer Armee – sollen sich nicht dem Feindkontakt entziehen können.



● Diagramm 75



○ Diagramm 76

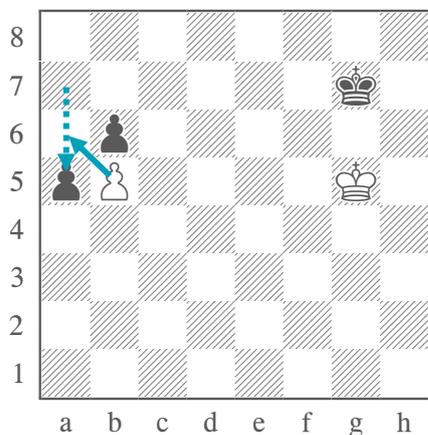
Links: Schwarz ist am Zug. Der weisse Bauer auf b5 ist stark vorgerückt. Vor der Regeländerung wäre dadurch der schwarze Bauer a7 blockiert gewesen. Denn er hätte ja nur einen Schritt nach vorne also nach a6 ziehen können. Dort könnte ihn aber der weisse Bauer schlagen und sich zwei Züge später auf h8 in eine Dame umwandeln. Mit dem neuen Doppelschritt könnte der schwarze Bauer aber einfach gefahrlos nach a5 vorbeiziehen und sich später selbst in eine Dame umwandeln. Der weisse König käme zu spät. Das Ergebnis würde so auf den Kopf gestellt. Dieses kampflose Vorbeiziehen soll verhindert werden. Daher erhält der vorgerückte Bauer hier ein zusätzliches Schlagrecht. Das geht wie folgt:

Führt ein Bauer einen Doppelschritt aus, so darf er von einem gegnerischen Bauern geschlagen werden, wenn dieser ihn hätte schlagen können, wenn er nur um ein Feld vorgerückt wäre. Das Schlagen wird ausgeführt, als wäre der Bauer nur ein Feld vorgerückt.

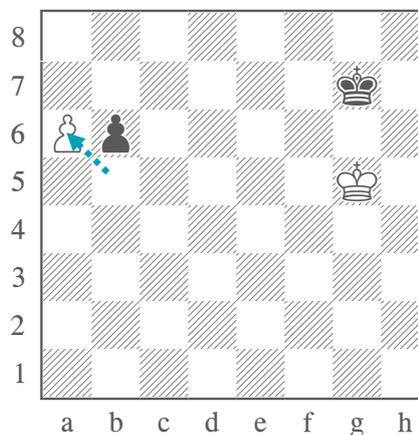
Dieses Schlagen kann nur unmittelbar nach dem Doppelschritt erfolgen. Macht der Spieler einen anderen Zug, geht das Recht, en passant zu schlagen, für diesen Bauern verloren.

Da ein Doppelschritt nur aus der Ausgangsposition möglich ist, muss sich der Bauer, der vom Schlagrecht en passant profitiert, immer auf der fünften (weisser Bauer) oder der vierten Reihe (schwarzer Bauer) befinden. Auch der zu schlagende Bauer steht auf dieser Reihe.

In den ob gezeigten Diagrammen würde das wie folgt aussehen.

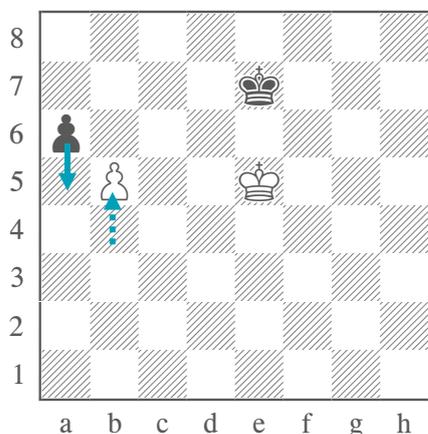


○ Diagramm 77 - Weiss am Zug

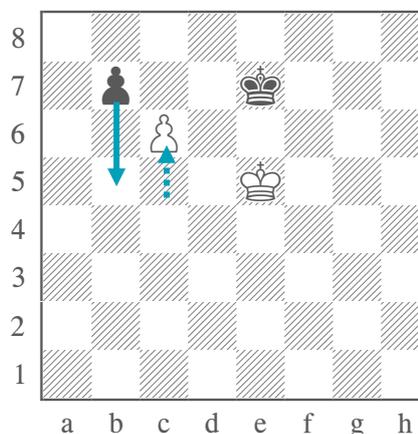


● Diagramm 78 - Schwarz am Zug

Schwarz hat soeben a5 gezogen. Hätte er nur a6 gezogen, wäre das Schlagen mit dem Bauern b5 möglich gewesen. Daher kriegt der weisse Bauer b5 das Schlagrecht «en passant» im nächsten Zug. Er darf also 1.bxa6 ausführen und den Bauern wegnehmen. Der schwarze Bauer verschwindet vom Brett und die Stellung sieht dann aus wie auf dem Diagramm rechts. In der **Zugnotation** wird ein en passant schlagen mit e.p. ergänzt also «1.bxa6 e.p.»



● Diagramm 79 – Schwarz am Zug zieht a5



● Diagramm 80 – Schwarz am Zug zieht b5

Links: Der schwarze Bauer steht auf a6, er hat schon mal gezogen. Weiss hat seinen Bauern auf b5 gestellt – Schwarz ist am Zug und spielt Schwarz a5. Hier darf Weiss **nicht** en passant schlagen! Wieso nicht? Weil Schwarz **keinen Doppelschritt** ausgeführt hat.

Rechts: Weiss hat seinen Bauern auf c6 vorgerückt. Schwarz macht einen Doppelschritt. En passant ist hier ebenfalls **nicht** erlaubt. Grund: Weil Weiss schon zu weit vorgerückt war.

Direkt vor dem en passant-Schlagen stehen beide Bauern nebeneinander auf der gleichen Reihe und der zu schlagende hat soeben einen Doppelschritt gemacht.

SCHACHMATT ÜBEN

Übungen am Brett

Stell dir vor, du hast zwei Figuren oder gar eine Dame mehr als dein Gegner, hast aber keine Ahnung, wie du die Partie gewinnen kannst! Das Mattstellen sollte daher gut geübt werden. Je mehr Mattbilder du kennst, umso mehr Partien wirst du gewinne. Die häufigsten und wichtigsten Mattführungen mit Dame und Turm solltest du unbedingt kennen.

Spiel daher am Brett folgende Stellungen aus (auch gerne allein gegen dich selber):

- A) Stelle eine weisse Dame und einen weissen Turm irgendwo auf das Brett. Vergiss nicht die beiden Könige. Stelle die Figuren so auf, dass keiner der Könige im Schach steht. Nun versuchst du den schwarzen König möglichst schnell Matt zu stellen.
- B) **Tipp:** Der König muss an den Rand getrieben werden. Schau dir das allererste Mattbild mit den beiden Türmen an, so sollte es am Schluss aussehen, die Dame kann wie ein Turm funktionieren. Schaffst du es indem die vom Turm oder König gedeckte Dame auf einem Feld direkt neben dem König matt gibt?
- C) Gleich wie A aber mit 2 weissen Türmen (statt Dame und Turm).
- D) Schaffst du es auch nur mit der Dame allein? Der schwarze König muss mit Dame und deinem König an den Rand getrieben werden. Pass auf: hier ist die Gefahr gross, dass du den König patt stellst (siehe Diagramm rechts oben unter «Patt»).
- E) Wie sieht es mit einem einzelnen Turm aus? Eine kleine Anleitung hast du schon.
- F) Probiere ein paar Stellungen aus, wo eine Seite einen Bauern plus König die andere Seite nur den König hat. Du wirst sehen, dass es manchmal schwierig ist, den Bauern umzuwandeln. Es gibt Stellungen, wo dies nicht möglich ist. Tipp: Der verteidigende König versucht, sich Patt stellen zu lassen, wie in der Stellung rechts unten im Kapitel «Patt». Der angreifende König (also der mit dem Bauern) steht daher besser immer vor dem Bauern. Wir werden das Endspiel, wo eine Seite einen einzelnen Bauern hat, im Kapitel «Teil 6 –Endspiel» noch genauer beleuchten.

Weitere Übungen

- A) Nimm einen schwarzen König und beliebige weisse Figuren. Kreiere beliebige Stellungen, wo der König mattgesetzt wurde. Achte darauf, dass der König keine der gegnerischen Figuren schlagen kann (ungedekte auf einem Feld direkt neben dem König). Du wirst sehen, dass dies am Brettrand und in der Ecke viel einfacher zu bewerkstelligen ist als in der Brettmitte.
- B) Tue dasselbe, indem du weitere schwarze Figuren einbeziehst. Diese blockieren dann bestimmte Fluchtfelder des Königs. Dazu müssen sie auf Feldern direkt neben dem König gestellt werden.
- C) Schaffst du es, bei deinen erfundenen Stellungen herauszufinden, welcher Zug der letzte war, der zum Schachmatt geführt hat? Denk daran: Vor diesem Zug darf der König noch nicht im Schach gestanden haben.

Üben im Internet

Google den Begriff «Schachmatt für Anfänger» und du wirst reich beschenkt mit Anleitungen und Übungen.

WAS DU NOCH WISSEN MUSST

Weiss beginnt

Im Schach beginnt immer Weiss mit dem ersten Zug. Immer! Das Brett steht immer so, dass der Weiss-Spieler das **schwarze Feld a1** auf seiner Seite **links unten** hat. Ist das Brett nicht beschriftet, so ist einfach bei beiden Spielern links unten ein schwarzes Feld.

Wird eine zweite Partie gespielt, bei welcher der andere Spieler beginnen soll, so wird das gesamte Brett gedreht. Wer zunächst die weissen Steine kriegt, wird ausgelost, indem einer der Spieler zwei Figuren unterschiedlicher Farbe je in eine geschlossene Faust nimmt und den anderen mit dem Spielchen «Welche Hand - rechts oder links?» wählen lässt.

Spielbeginn

Die Schachspieler geben sich vor dem Spiel die Hand und wünschen sich eine gute Partie.

Tipp: Kontrolliere vor Partiebeginn immer, ob die Figuren richtig aufgestellt wurden. Vor allem Springer und Läufer aber auch König und Dame werden gelegentlich vertauscht hingestellt.

Spiel mit einer Hand

Schach wird immer nur mit einer Hand gespielt. Beim Schlagen, der Rochade und auch der Bauernumwandlung darf nie die zweite Hand zur Hilfe genommen werden. Bei der Rochade also erst den König zwei Felder schieben und dann den mit dem Turm über ihn hinwegspringen. Bei Schlagen die eigene Figur hochheben, die Gegnerfigur auf dem Zielfeld wegnehmen und dann die eigene Figur platzieren. Es ist aber auch erlaubt erst die gegnerische Figur wegzunehmen, dann die eigenen zu spielen – einfach halt: Alles nur mit einer Hand. Bei der Bauernumwandlung: Die neue Figur in die Hand nehmen, mit dieser den Bauern hochheben und an seiner Stelle mit der gleichen Hand die neue Figur platzieren.

Berührt - Geführt

«Berührt der Spieler, der am Zug ist auf dem Schachbrett eine oder mehrere Figuren mit der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann. Berührt er eine gegnerische Figur mit der Absicht, diese zu schlagen, so muss er diese auch schlagen.» So steht es in den Regeln. Eine Figur hochheben, hinstellen und dann eine andere ziehen geht also gar nicht. Nur, wenn die berührte Figur keinen legalen Zug hat, kann der Spieler eine andere Figur ziehen.

Unabsichtliches Berühren mit dem Ärmel oder der Handkante ist davon nicht betroffen. Sei hier freundlich und kulant. Hebt der Gegner die Figur, um zu ziehen so gilt berührt geführt – touchiert er sie ohne Zugsabsicht, kann er eine andere Figur ziehen.

Steht eine Figur nicht in der Mitte des Feldes und du möchtest diese Fehlstellung korrigieren, kannst du das tun, wenn du am Zug bist und das dem Gegner ankündigst. Normalerweise wird das französische «**J'adoube**» dafür verwendet. «Ich korrigiere» geht nach den Regeln aber auch. Vergewissere Dich, ob der Gegner es gehört hat - also schau ihn an, wenn du das sagst.

Im Internet wird die Berührt-Geführt-Regel im Normalfall nicht durchgesetzt. Der Zug ist ausgeführt, wenn du die Figur am Zielfeld mit der Maus losgelassen hast.

Spiel mit der Schachuhr

Ernsthafte Schachpartien werden meist mit einer Uhr gespielt. So soll sichergestellt werden, dass die Partie nicht ewig dauert und sich ein Spieler nicht übermäßig Zeit zum Überlegen nehmen kann. Normalerweise erhält jeder Spieler eine bestimmte Zeit (z.B. 1:30 Std) für seine ganze Partie. Während er am Zug (also am Überlegen) ist, läuft seine Uhr - rückwärts gegen Null. Nachdem er seinen Zug gespielt hat, drückt er einen Knopf, der seine Uhr anhält und gleichzeitig diejenige seines Gegners in Gang setzt. Man braucht also zwei Uhren. Schachuhren sind entsprechend Doppeluhren, die sich hin und herschalten lassen. Ist die Zeit eines Spielers abgelaufen, verliert dieser die Partie umgehend - aber nur, wenn sein Gegner genügend Material zum Mattsetzen hat. Hat dieser nur noch einen König allein oder König plus Springer oder König plus Läufer, dann ist die Partie remis.

Es kann also passieren, dass ein Spieler kurz bevor er seinen Gegner mattsetzen könnte, verliert, weil seine Uhr abgelaufen ist. Das Ablaufen der Uhr des Gegners muss ein Spieler normalerweise reklamieren und so den Sieg beanspruchen. Dazu reicht ein kurzes «Zeit!» und das Anhalten der Uhren, damit sich das belegen lässt.

Übrigens sagt man manchmal auch «das Plättchen ist gefallen!». Früher, als alle Uhren analog waren, hatten diese ein kleines Plättchen, das vom laufenden Minutenzeiger hochgehoben wurde und, sobald der Zeiger auf Punkt 12 stand (damit auf null), herunterklappte.

Wir haben vorhin über das Spiel mit einer Hand gesprochen: Wird mit der Uhr gespielt, so muss auch diese mit der gleichen Hand gedrückt werden, mit der der Zug ausgeführt wurde.

Im Internet wird fast immer mit einer Uhr gespielt. Diese Uhren laufen automatisch, sie müssen nicht gedrückt werden.

Illegale Züge

In einer Partie kann es vorkommen, dass ein Spieler einen unerlaubten Zug macht. Das kann alles Mögliche sein: Er stellt eine Figur auf ein Feld, das diese gar nicht erreichen kann (z.B. falscher Springerzug), er übersieht, dass er Schach steht und zieht eine Figur, ohne dieses Schach aufzuheben oder er stellt mit seinem Zug den eigenen König ins Schach. Auch unerlaubte Rochade, falsches en passant etc. etc. kommen vor.

In einer Turnierpartie, die mit der Uhr gespielt wird, erhält der Gegner bei Partien mit weniger als 1 Stunde Bedenkzeit eine Minute und bei Partien mit einer Bedenkzeit von 60 Minuten und mehr zwei Minuten gutgeschrieben. Ist ein Schiedsrichter vorhanden, so wird die Uhr gestoppt und der Schiedsrichter gerufen. Ansonsten stellen die Spieler die Uhr selber um (vorher wird natürlich die Zeit notiert). Der Spieler muss dann einen korrekten Zug machen, wobei «berührt-geführt» natürlich gilt. Er muss also mit der Figur ziehen, mit der er den falschen Zug machen wollte, sofern diese einen legalen Zug zur Verfügung hat. Bei der Rochade hat er ja den König zuerst angefasst, also muss er - sofern möglich - einen Königszug machen. Führt ein Spieler im gleichen Spiel zum zweiten Mal einen illegalen Zug aus, so wird er mit dem Verlust der Partie bestraft.

Übrigens: Das Ziehen mit zwei Händen ist auch ein illegaler Zug und wird genau gleich bestraft.

Ende des Spiels

Gewinn / Verlust der Partie

Das Spiel ist definitiv entschieden und damit beendet, wenn ...

- ein König Matt steht. Der Mattsetzende hat gewonnen.
- einer der beiden Spieler aufgibt, weil er eine hoffnungslos verlorene Stellung hat. Als Anfänger gibst du eher nicht auf. Es könnte sein, dass dich der Gegner noch pattstellt. Du solltest auch üben zu verteidigen und dein Gegner will vielleicht das Matt üben.
- die Uhr eines Spielers abgelaufen ist. Dieser verliert die Partie, sofern sein Gegner genügend Material zum Mattsetzen hat (sonst ist es remis).

Remis (unentschieden)

Das Spiel ist remis und damit beendet, wenn ...

- beide Spieler sich auf ein Remis einigen.
- eine Seite Patt steht. Das heisst der Spieler, der am Zug ist, hat keinen legalen Zug und sein König steht nicht im Schach.
- beide Seiten nicht mehr genügend Material haben, um mattsetzen zu können (beide haben nur einen König oder höchstens einen König plus einen Läufer oder Springer).
- die Uhr eines Spielers abgelaufen ist und dessen Gegner nicht mehr genügend Material zum Mattsetzen hat.
- Ebenfalls remis ist es, wenn 3x die genau gleiche Stellung mit der gleichen Farbe am Zug erreicht wurde. Hier muss dies ein Spieler feststellen und auf Remis reklamieren. Wird 5x die gleiche Stellung, mit der der gleichen Farbe am Zug erreicht, dann ist es remis, auch wenn keiner reklamiert. Um das festzustellen, müsste aber wohl ein Schiedsrichter anwesend sein.
- Werden 50 Züge gespielt, ohne dass ein Bauer bewegt oder eine Figur geschlagen wurde, ist es ebenfalls remis. Damit wird verhindert, dass nicht endlos mit den Figuren herumgehüpft wird, ohne wirklich etwas zu erreichen.

Punktewertung von Sieg und remis

Im Schach ist es üblich, dass eine Partie mit **einem Punkt** bewertet wird. Der Spieler, der gewinnt, kriegt den ganzen Punkt (vollen Punkt, wie Schachspieler sagen). Der Spieler, der verliert geht leer aus, er kriegt also keine Punkte. Ist eine Partie remis, so kriegen beide Spieler einen halben Punkt. Eher selten wird an Turnieren eine davon abweichende Punkteregel angewandt: 3 Punkte für einen Sieg 1 für ein Remis und 0 bei einer Niederlage.

Schachturnier und Partieformular

An Schachturnieren werden die Partien normalerweise von beiden Spielern Zug für Zug mitgeschrieben (Züge auf ein Partieformular notiert). Am Ende der Partie wird das Resultat notiert und die Formulare von beiden Spielern unterzeichnet. Solche Formulare haben oft einen Durchschlag. Das Original geht dann an die Turnierleitung, der Durchschlag behält der jeweilige Spieler. Mehr dazu im Kapitel «Die Zugnotation».

Bei Schnellschachpartien (unter 1 Stunde) oder Blitzpartien werden keine Züge notiert.

An Turnieren ist es jeweils der Sieger, der die Originale der Partieblätter der Turnierleitung übergibt oder Resultat meldet. Bei Remis übernimmt der Weissspieler diesen Job.

Fairness

Schachspieler sind faire Sportler, die

- sich vor der Partie die Hand geben, und sich eine gute Partie wünschen.
- nicht auf berührt geführt pochen, wenn die Berührung ein Versehen war.
- nicht den Gegner durch Geräusche, Selbstgespräche oder Essen am Brett ablenken.
- auch als Zuschauer nicht andere Spieler stören oder in Spiele dreinreden.
- sich bei einem Fehlzug des Gegners ruhig und freundlich verhalten.
- bei einer Verluststellung nicht einfach verschwinden und die Uhr ablaufen lassen, ohne aufzugeben.
- die Figuren korrekt mitten ins Feld ziehen und so, dass keine anderen verrutscht oder umgeschmissen werden.

Mobiltelefone

Jedes Mobiltelefon, jede Smartwatch und jedes andere elektronische Gerät hat das Potential, dem Spieler unlautere Hilfeleistung zu verschaffen, sei es durch Schach-Apps oder durch Messages von aussen. Daher dürfen elektronische Mobiltelefone nach Reglement gar nicht in die Turnierlokalitäten mitgenommen werden. Das kann wiederum Probleme bereiten. Wo sollen die im Zug anreisenden Spieler ihre Geräte lassen? Viele Turnierorganisatoren erlauben daher, das Mitnehmen der komplett ausgeschalteten Handys in den Spielsaal – diese müssen aber während des gesamten Spiels in der Tasche bleiben und dürfen nicht angefasst oder bei Verlassen des Saals (Toilette) mitgenommen werden. Gibt ein solches Gerät auch nur den kleinsten Pips von sich, ist die Partie für den fehlbaren Spieler umgehend verloren. Wird jemand beim Betrug erwischt, kann das gar eine Sperre nach sich ziehen.

Spielmaterial

Brett und Figuren

Schachbretter gibt es in verschiedenen Grössen und Ausgestaltungen. Hobbyspieler verwenden oft zu kleine Bretter. Wenn du dir ein Schachbrett kaufst, dann sollte es die FIDE-Turniermasse haben. Das bedeutet, dass die Felder zwischen 50 und 60 mm messen sollten. Bei Vereinen, Turnierorganisatoren und Schulen haben sich 54 mm als die häufigste Feldgrösse durchgesetzt. Für bedeutende Turniere wird teilweise gar 58 mm verwendet – der deutsche Schachbund hat diese Grösse in der Turnierordnung festgelegt.

Die Figuren sollten etwa so bemessen sein, dass du vier Bauern in ein Feld stellen kannst. Der König sollte um die 9.5 cm hoch sein, der Bauer noch 5 cm. Bei der Ausgestaltung der Schachfiguren hat sich die Staunton-Form weltweit durchgesetzt. Howard Staunton war Mitte des 19. Jahrhunderts einer der stärksten Spieler der Welt und hat diese Form empfohlen. Holzfiguren sind einfach von der Haptik angenehmer und geben auch optisch was her. Turnierfiguren sind im Fuss leicht beschwert, damit sie einen guten Stand haben. Unbeschwerte Plastikfiguren werden immer wieder unabsichtlich verschoben oder umgeworfen.

Leiste dir ein schönes Holzbrett in Turniergrösse, das macht einfach viel mehr Spass. Elefanten, Asterix und Obelix, Star Wars und andere Figuren mögen lustig anzusehen sein, aber zum Lernen und zum gepflegten Spiel sind sie nicht zu empfehlen. Auch antike griechische, indische oder ägyptische Figuren eignen sich eher zur Dekoration als zum Spiel.

Schachuhr

Eine Schachuhr braucht es im privaten Bereich selten. Wenn du trotzdem mal eine Partie am Brett mit der Uhr spielen willst, gibt es gute Apps für Mobiltelefone. Bei deren Auswahl achte darauf, dass nebst einer Fixzeit für die ganze Partie auch Zeitzuschläge pro Zug eingegeben werden können. Die Uhren-App sollte natürlich für beide Spieler gut bedient und abgelesen werden können.

Spielst du aber auch zu Hause oft mit der Uhr, ist eine richtige Schachuhr klar besser als die etwas fummelige Bedienung einer Smartphone-App. In diesem Fall sind die Uhren von DGT, welche praktisch in allen Clubs verwendet werden, zu empfehlen.

AUFGABE: REGELN ÜBEN

Du kennst nun die Regeln. Entsprechend beginne mit Spielen. Spiele einfach ein paar Partien. Wenn kein Gegner zur Verfügung steht, spiele mit dir selber, indem du die Figuren beider Farben bewegst. Achte gut darauf, dass du die Figuren korrekt bewegst. Prüfe immer, ob der König im Schach steht oder ob eine Figur ihm Schach geben kann! Überlege Dir, welche Figuren du schlagen kannst, welche deiner Figuren geschlagen werden könnten. Gibt es evtl. Möglichkeiten, für en passant-Schlagen und Bauernumwandlungen? Und vergiss die Rochade nicht. Mach dir noch keine Gedanken über irgendwelche Strategien. Im Moment geht es nur darum, die Züge der Figuren zu üben. und die Regeln richtig anzuwenden. Mach einfach legale Züge und setze, wenn es geht, auch mal schachmatt.

Du darfst da auch sehr parteiisch sein und eine Farbe schnell verlieren lassen. Aber du wirst sehen, dass es durchaus möglich ist, selber zwei Spieler zu imitieren. Das gelingt, indem du nach jedem Zug mental in die Haut des anderen Spielers schlüpfst und die Stellung von Neuem überprüfst. Vielleicht hat der «andere» ja einen Fehler gemacht, oder er droht dir – vielleicht gar unbeabsichtigt - etwas Böses. Dass du die Absicht des Gegnerzuges immer schon weisst, ist nicht so tragisch. Du wirst oft erleben, wie nach Ausführen des Zuges sichtbar wird, dass eine Idee gar nicht funktioniert oder etwas Neues sichtbar wird. Wenn du das mit einer gewissen Ernsthaftigkeit machst, lernst du, dir die Züge und Stellungen besser vorzustellen.

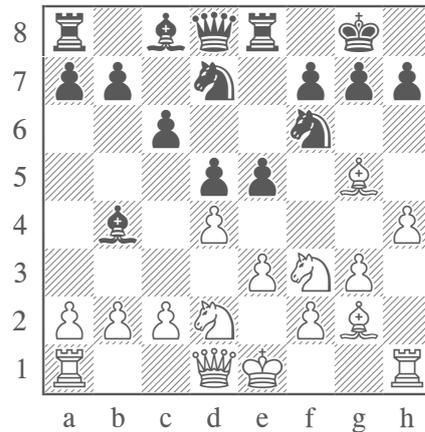
Wenn du denkst, du hast die Figurenbewegung auf sicher, kannst du auch im Internet ein paar Partien probieren. Ärgere dich nicht, wenn du diese alle verlierst. Du hast ja noch nichts über Spielideen, Strategien etc. gelernt. Das kommt im nächsten Kapitel!

TEST REGELN



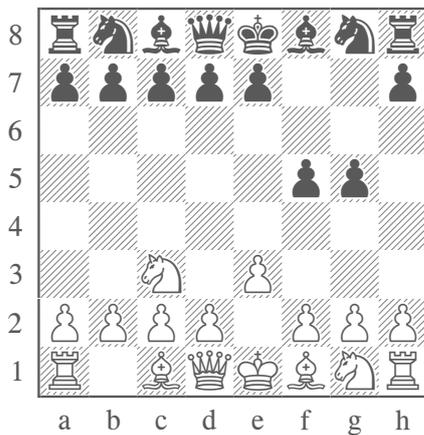
○ Diagramm 81

1) Welche Rochaden sind erlaubt und welche nicht? Warum nicht?



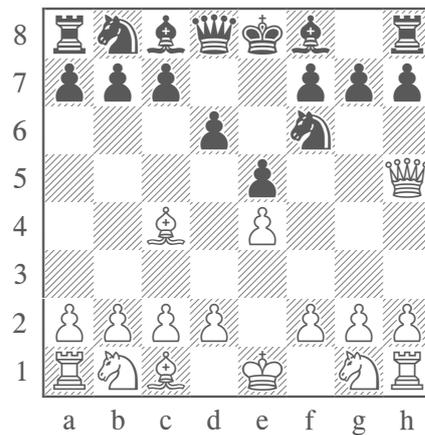
○ Diagramm 82

2) Welche legalen Züge (egal ob sie Sinn machen oder nicht) haben die beiden weissen Springer?



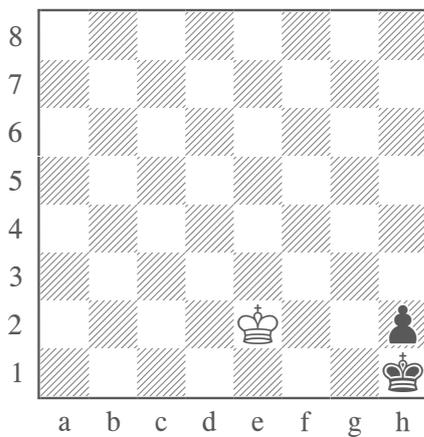
○ Diagramm 83

3) Was ist der beste Zug für Weiss?



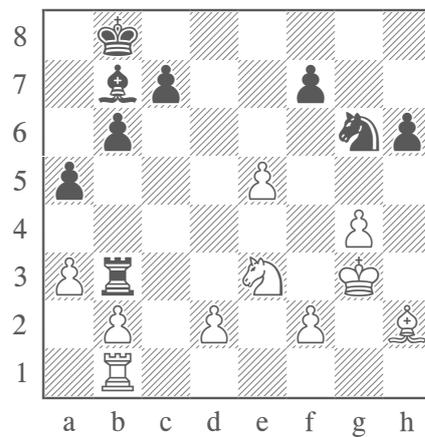
○ Diagramm 84

4) Was ist der beste Zug für Weiss?



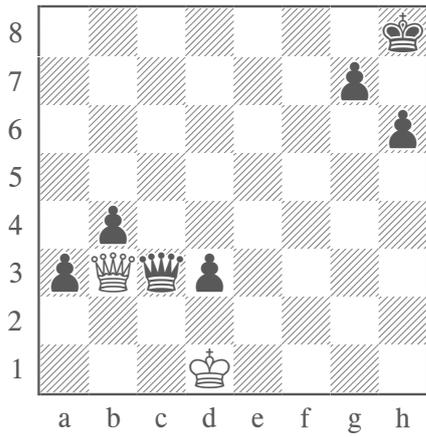
○ Diagramm 85

5) Schwarz hat soeben einen Springer geschlagen, der auf h1 die Umwandlung des Bauern blockiert hatte. Was spielt Weiss?

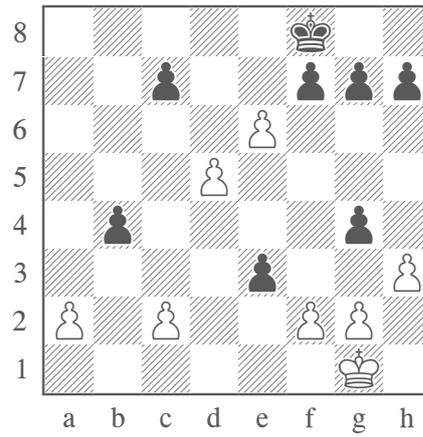


○ Diagramm 86

6) Der Bauer e5 ist angegriffen. Mit welchen Zügen kann Weiss ihn decken?



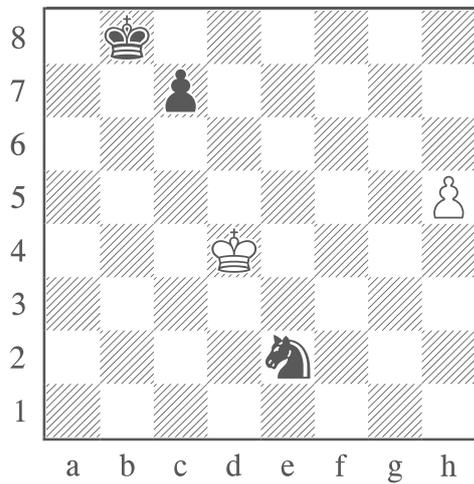
○ Diagramm 87



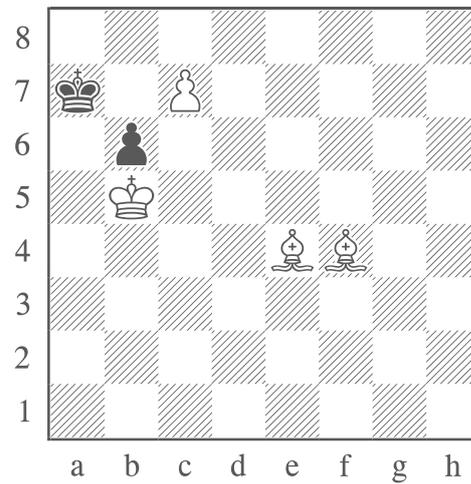
○ Diagramm 88

7) Schwarz bietet Damentausch an, um seine Bauern ungestört umwandeln zu können. Was spielt Weiss?

8) Nach welchen weissen Zügen könnte Schwarz en passant schlagen?



○ Diagramm 89



○ Diagramm 90

9) Weiss steht im Schach. Mit welchem Zug erreicht er, dass der Springer möglichst lange nicht mehr Schach bieten kann? Was wäre ein ganz miserabler Zug?

10) Was ist der beste Zug für Weiss?

LÖSUNG TEST REGELN

- 1) Beide weissen Rochaden sind erlaubt (der Turm darf natürlich das angegriffene Feld b1 durchqueren). Schwarz kann nur gross rochieren, bei der kleinen Rochade würde er sich in das Schach des Läufers c4 begeben. Beachte: Wenn Weiss gross rochiert, verhindert der Turm auf der d-Linie eine anschliessende grosse Rochade von Schwarz.
- 2) 1. ♖h2, 1. ♗g1, 1. ♘e5, der andere Springer hat keine Züge da sonst der König Schach wäre – er ist gefesselt.
- 3) 1. ♚h5# eine sehr dumme Eröffnungswahl von Schwarz
- 4) 1. ♚xf7# Das ist das berühmte Schäfermatt, das blutige Anfänger schon mal zulassen.
- 5) 1. ♚f1 patt. Damit rettet sich Weiss, vor der schwarzen Bauernumwandlung ins Remis.
- 6) Die Bauernzüge 1.d4, 1.f4 decken den Springer. 1. ♚h3 demaskierten den Läufer h2, der den Bauern deckt. Andere Königszüge gehen nicht, da er überall sonst ins Schach ziehen würden. Springerzüge gehen ebenfalls wegen Schach nicht (Turm).
- 7) Das ist etwas schwieriger zu sehen: Weiss kann die Dame opfern und sich so ins patt retten: 1.Dg8+. Der schwarze König hat nur die Möglichkeit die Dame zu schlagen, wegziehen kann er nicht: 1..Kxg8. Nun ist der weisse König patt. Die Partie ist remis.
- 8) Es sind nur die Züge 1.a4, 1.c4 und 1.f4. En passant geht nur nach einem Doppelzug des Bauern, wenn dieser nach einem Ein-Schritt-Zug geschlagen werden könnte. Der schlagende Bauer wie auch der geschlagene Bauer stehen direkt vor dem Schlagen nebeneinander auf der 4. Reihe. Beachte, dass nach dem Zug 1.f4 nur der schwarze g-Bauer schlagen kann, nicht aber der e-Bauer. Dieser ist bereits ein Feld zu weit vorne.
- 9) 1. ♚e5. Zwei leere Felder zwischen ihm und dem Springer in der vertikalen oder horizontalen ist die bestmögliche Entfernung für den König. Der Springer braucht hier 4 Züge bis er wieder Schach bieten kann. Drei Züge braucht der Springer für ein Zwischenfeld auf den Diagonalen (hier möglich mit dem Zug 1. ♚c4). Ganz schwache Züge wären aber 1. ♚d5 und 1. ♚e4. Der Springer könnte gleich wieder Schach bieten und gleichzeitig den Bauern h5 angreifen (den er dann im nächsten Zug schlagen kann): Auf 1. ♚d5 ♗f4+ oder 1. ♚e4. ♗g3+ mit Bauernverlust.
- 10) Das war etwas schwieriger. Der Bauer c7 erreicht das Umwandlungsfeld. Wandelt er sich in einen Springer um, so wird Schwarz gleichzeitig mattgesetzt. Der korrekte Zug heisst also 1.c8S#. Beachte, dass der Läufer f4 demaskiert wird. Er nimmt nach dem Bauernzug dem König das Feld b8. Die Umwandlung in eine Dame, Turm oder Läufer wäre ein grosser Fehler. Der schwarze König wäre patt und die Partie somit remis.

Teil 2 – Das Spiel

DIE ZIELE

Wir wissen nun, das Endziel im Schach ist es, den König des Gegners mattzusetzen! Dieser wird das aber selten ohne Gegenwehr zulassen. Im Gegenteil, dein Kontrahent wird versuchen, dasselbe mit dir zu tun. Du wirst dich also Zug für Zug vorarbeiten müssen. Gleichzeitig solltest du immer aufpassen, was dein Gegner vorhat.

Dein Spiel ist also darauf ausgelegt, Teilziele zu erreichen und nach und nach die Stellung zu verbessern. So kommst du dem König immer näher und irgendwann kannst du ihm auf den Pelz rücken. Natürlich packst du jede Chance, die dir der Gegner gibt (Patzer seinerseits), um schneller ans Ziel zu kommen.

Als Richtschnur für die Eröffnung (aber auch später) dienen dir folgende drei Ziele:

1. **Raum***: Beherrscht du mehr **Raum** auf dem Brett so schränkst du den Gegner in der Bewegungsfreiheit ein. Der Raum muss aber am richtigen Ort sein (meist Zentrum). Raum wird am einfachsten mit Bauern erobert. Allerdings: Einfach überall Raum besitzen zu wollen, wäre fatal. Es ist wie im Fußball: Stürmt die ganze Mannschaft ohne Absicherung nach vorne, dann folgt der Konter auf den Fuss!
2. **Aktive Figuren**: Hast Du mehr Figuren entwickelt als dein Gegner und diese stehen aktiver und zielgerichteter, so wirst du effektiver angreifen und etwas erobern können. Das Material (Figuren), die gemeinsam auf ein Ziel marschieren, hat der deutsche Schach-Lehrmeister S. Tarrasch mit dem Wort **Kraft*** beschrieben.
3. **Initiative***: Du greifst Steine und wichtige Felder im Lager des Gegners an und zwingst du ihn zur Verteidigung. Du agierst - er reagiert. Das nennt man Initiative. Die Initiative sollte zielgerichtet sein. Einfach blind alles angreifen, was rumsteht, hilft oft nur dem Gegner. Tarrasch hat den Begriff **Zeit** verwendet. Damit sind Züge gemeint. Züge, um die du schneller bist als dein Gegner (Entwicklung, Angriff). Wer dauernd nur reagieren muss, verliert Zeit (Züge) für die Verfolgung der eigenen Ziele oder, noch schlimmer, für eine erfolgreiche Verteidigung gegen den Angriff.

** Die Begriffe **Kraft**, **Raum**, **Zeit** hat der deutsche-Lehrmeister Siegfried Tarrasch in seinem berühmten Lehrbuch «das Schachspiel» als wesentliche Elemente des Schachspiels geprägt.*

Jeder Zug sollte entweder deine Stellung im Sinne dieser Ziele verbessern oder für den Gegner verschlechtern. Wenn ein Zug beides schafft, umso besser

Sicherheit: Bei Verfolgen dieser drei Hauptziele achtest du immer auf deine eigene Sicherheit. Du stellst den König an einen Platz, wo er nur schwer angreifbar ist, deckst deine Figuren und achtest stets darauf, was dein Gegner vorhat.

DIE ERÖFFNUNG

Was bedeuten diese drei Ziele Raum, Kraft und Initiative/Zeit nun konkret. Welche Überlegungen machen wir uns damit? Welche Züge ergeben sich daraus? Das schauen wir uns gleich an einer konkreten Partie an. Vorerst noch kurz zum Thema Raum.

Die Bauern und der Raum

- **Raum** gewinnst du mit Bauern. Bauern blockieren gegnerische Bauern. Und weil sie nicht so wertvoll sind wie Figuren, können sie durch solche kaum verjagt werden. Mit ihrer diagonalen Schlagrichtung können sie sich gegenseitig gut sichern (schräge Ketten bilden) und halten so den Raum hinter und neben Ihnen für Figuren frei.
- Es gibt Figuren, die in der Grundaufstellung gar keinen Zug machen können. Schon daher braucht es einzelne Bauernzüge zum Beispiel, um die Läufer entwickeln zu können. Es ist naheliegend, dass Bauernzüge zum Raumgewinn kombiniert werden mit solchen, die den Figuren die Entwicklung ermöglichen.

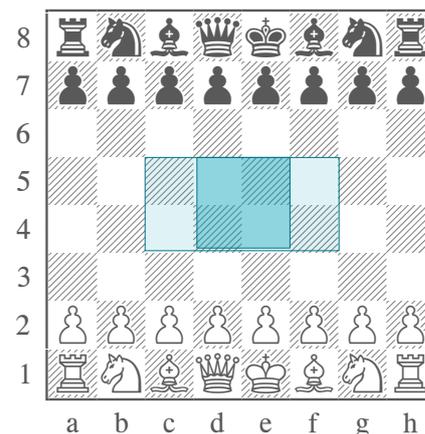
Das Zentrum des Brettes (rechtes Diagramm)

Wo auf dem Brett soll Raum gewonnen werden? Die Antwort ist einfach: Im Zentrum.

Stell dir vor, deine Figuren könnten keine der Felder, die im rechten Diagramm markiert sind, betreten, während jene des Gegners das aber dürften. Deine Figuren hätten für einen Angriff über die Flanken zu gehen – du bräuchtest dafür viel mehr Züge (Zeit).

Die Figuren des Gegners hingegen wirken von der Mitte auf das ganze Brett und wären sehr schnell an jedem beliebigen Ort.

Aber auch alle langen Diagonalen für die Läufer verlaufen über das Zentrum.



○ Diagramm 91

Wie du schon in Teil 1 gesehen hast, haben am Rand platzierte Figuren oft viel weniger Felder. Ganz krass ist das beim Springer. Dieser möchte im Zentrum stehen, wo er bis zu acht Felder anspringen kann, während für ihn am Rand maximal deren vier und in einer Ecke sogar nur deren zwei verfügbar sind.

Es verwundert daher nicht, dass die meisten Schacheröffnungen auf irgendeine Weise um das Zentrum kämpfen. Wohl werden die unterschiedlichsten Methoden gewählt, aber es geht immer ums Zentrum.

Aufgabe: Überlege, welche Bauernzüge besetzen umgehend Raum im Zentrum und ermöglichen gleichzeitig mindestens einer Figur, sich zu bewegen?

Lösung: Die Bauernzüge d4, e4 besetzen Raum im Zentrum und öffnen gleichzeitig je eine Diagonale für einen der Läufer. Aus diesem Grund sind diese beiden Züge auch die mit Abstand beliebtesten für den Beginn einer Schachpartie. Auch für dich als Anfänger ist es am einfachsten, mit einem dieser beiden Bauern zu eröffnen.

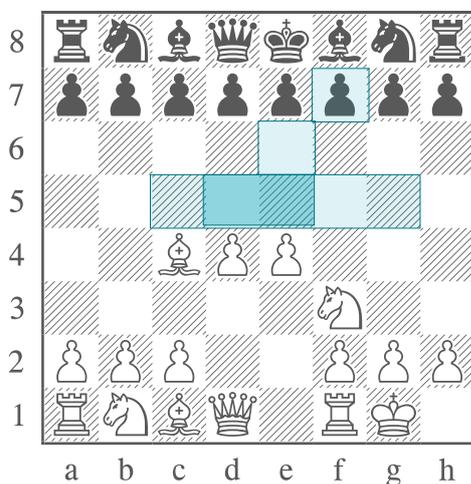
Bauernzüge vs. Figurenzüge

Es braucht also Bauernzüge für Raum und Zentrum und, um die Läufer entwickeln zu können. Zu viele Bauernzüge sollen aber in der ersten Phase des Spiels trotzdem nicht gemacht werden. Dies aus mehreren Gründen:

1. Bauern können nicht mehr zurückziehen. Also rücke diese nicht einfach unüberlegt vor.
2. Bauern sind wichtige Deckungsfiguren. Nicht nur für Figuren, sondern besonders auch für Felder und andere Bauern. Gegnerische Figuren, die sich im Zentrum einnisten wollen, kannst du mit Bauern wegscheuchen. Rücken Bauern aber zu schnell zu weit vor, machen sich Lücken in dieser Deckung auf (denk an den Konter im Fussball).
3. Wenige Bauernzüge machst du vor allem aber auch deshalb, weil die Figuren schneller und beweglicher sind. Sie können viel früher das gegnerische Lager angreifen und Drohungen aufstellen. Es kommt also auf die gute Mischung zwischen Bauernzügen und Figurenzügen an.

Aufgabe: Stelle die Grundaufstellung auf. Stelle dir vor, du darfst nun fünf Züge ausführen, bevor der Gegner überhaupt eingreifen kann. Dabei darfst du aber keine Figur \times ziehen. Wie würdest du dich aufstellen?

Lösung: Es gibt hier nicht *die* eine richtige Lösung. Das Diagramm unten ist nur ein Beispiel, wie Weiss sich typischerweise entwickeln möchte: Mit e4 und d4 wurde Raum im Zentrum in Beschlag genommen. Beachte: Die beiden Bauern beherrschen alle Felder des Zentrums, die auf der Brettseite des Gegners liegen (c5, d5, e5, f5). Und die Diagonalen der beiden Läufer sind frei. Nf3 und Bc4 wirken ebenfalls auf das Zentrum (und darüber hinaus) und ermöglichen die kleine Rochade, die ebenfalls bereits ausgeführt wurde.



○ Diagramm 92

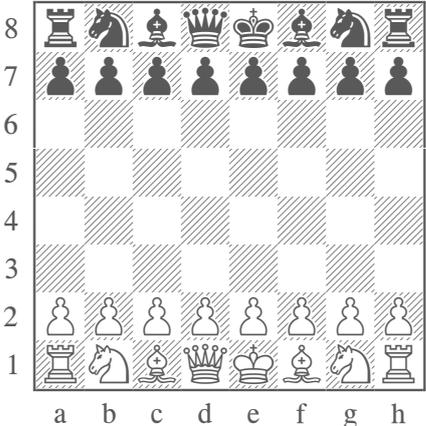
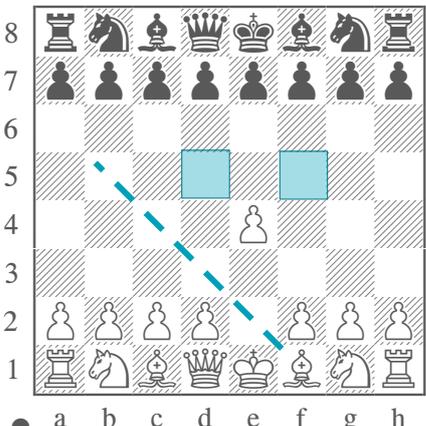
Die erste Schachpartie

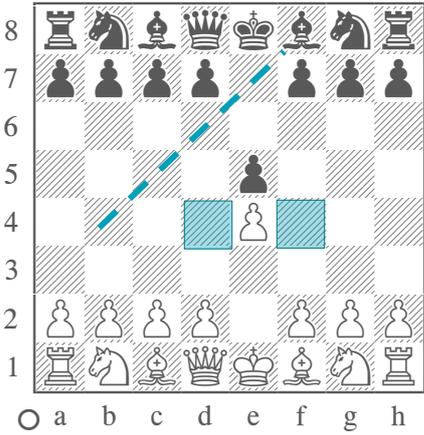
Wir spielen nun eine von starken Spielern gespielte Partie nach und schauen uns bei jedem einzelnen Zug an, welche Überlegungen uns leiten.

Die Partie wurde vor rund 100 Jahren in den Niederlanden gespielt. Der Weissspieler (Max Euwe) war zum Zeitpunkt der Partie 19 Jahre alt und noch ein unbeschriebenes Blatt. 15 Jahre später sollte er aber Weltmeister und in den siebziger Jahren sogar Präsident des Internationalen Schachverbandes FIDE werden.

Dr. Max Euwe – Eelke Wiersma, Amsterdam 1920

aus didaktischen Zwecken habe ich die Reihenfolge der Züge 3-6 angepasst (Zugumstellung).

 <p>○ Diagramm 93</p>	<p>Das leere Brett steht vor uns. Wie sollen wir beginnen? Wir wissen: Zunächst sollen nur wenige Bauernzüge (1 - 2) gemacht werden, um das Zentrum und etwas Raum in Beschlag zu nehmen - und um die in der Grundstellung eingesperrten Figuren (etwa die Läufer) entwickeln zu können. Wie gesehen stehen die Züge e4 und d4 im Vordergrund. Wenn du die kurze Rochade spielen willst, muss vorher der ♗f1 entwickelt sein. Das wird mit dem Zug 1.e4 am schnellsten vorbereitet.</p>
 <p>●</p>	<p>1. e4</p> <p>Weiss beginnt mit einem der häufigsten Züge. Auf e4 nimmt der Bauer etwas Raum. Bauern schlagen ja diagonal, daher kann Schwarz nicht ohne weiteres eine Figur oder einen Bauern auf die Felder d5 und f5 stellen. Der Zug öffnet zudem die Diagonale für den Läufer f1, der anschliessend entwickelt werden kann. Damit wird auch eine schnelle Rochade auf dem Königsflügel ermöglicht.</p>



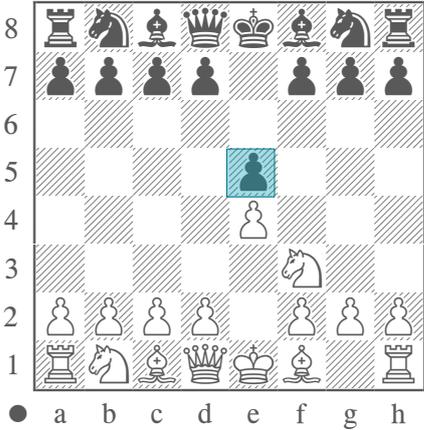
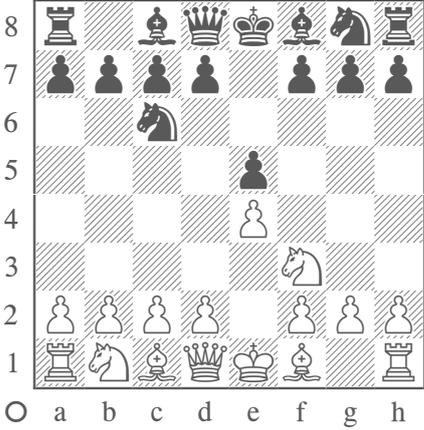
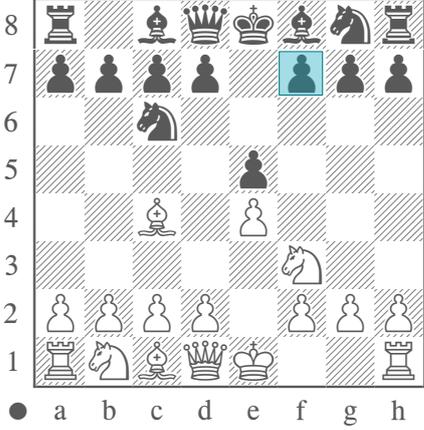
○ a b c d e f g h

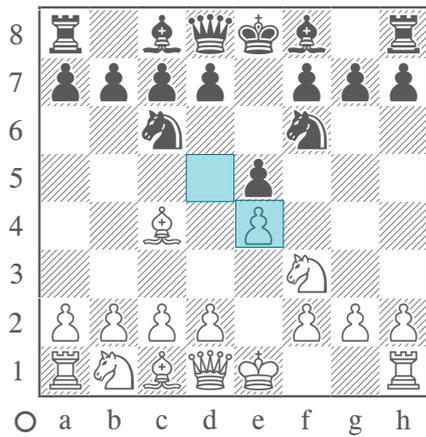
1.. e5

Schwarz antwortet mit e5. Damit blockiert er den Bauern e4 schon mal. Auch er befreit die Diagonale für den Läufer f8 und nimmt zwei Felder in der Bretthälfte des Weissen unter Kontrolle: d4 und f4 (**Raum**).

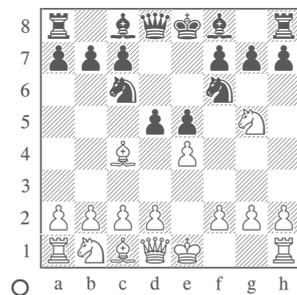
Wie spielt Weiss nun weiter? Wahrscheinlich will er nun eine Figur entwickeln (Kraft). Er hat die Wahl zwischen den beiden Springern und dem Läufer f1. Die Züge 2. ♘h3 und 2. ♘a3 fallen weg, da Weiss die Springer nicht an den Rand stellen will, wo sie kaum Wirkung erzielen. Bleiben also 2. ♘c3, 2. ♘f3 oder ein Läuferzug. Beim Läufer gibt es mehrere Felder, wohin er ziehen könnte: 2. ♗e2, ♗c4. Zurzeit nicht in Frage kommen die Züge 2. ♗d3, weil das den Bauern d2 blockiert, und 2. ♗b5, weil Schwarz einfach 2..c6 spielen könnte und der Läufer müsste wieder ziehen. Würde Schwarz allenfalls später ♞c6 spielen, würde dieser Zug aber möglich. Wegen dieser Unklarheit beim Läufer, ziehen die meisten Spieler erst den Springer. 2. ♘f3 ist aber 2. ♘c3 vorzuziehen, da 2. ♘c3, den c-Bauern verstellt. Wir wissen aber noch nicht, ob wir diesen später vorziehen möchten, während bei 2. ♘f3 klar ist, dass wir den Zug ohnehin nächstens vorhaben. Zudem ermöglicht 2. ♘f3, die kleine Rochade früh zu erreichen.

Das ist schon mal ein kleines Prinzip: Wenn Du mehrere gleich gute Züge zur Auswahl hast, wähl einen, der so oder so nächstens folgen wird. Damit bleibst du flexibel.

 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>2. ♘f3</p> <p>Weiss entwickelt eine Figur (Kraft) und greift gleichzeitig den Bauern e5 an (Raum). Weiss spielt meistens den Springer vor dem Läufer, wie vorhin erklärt wurde.</p> <p>Schwarz muss nun überlegen, wie er mit dem Angriff auf seinen Bauern umgehen soll: Decken mit 2..d6 oder 2..♘c6? Oder den Angriff ignorieren und einfach mit 2..♘f6 den weissen Bauern angreifen?</p> <p>Die Züge 2..d6 und 2..♘f6 sind anerkannte Eröffnungen, die aber beide etwas Kenntnis voraussetzen und daher für einen absoluten Neuling noch nicht zu empfehlen sind. Bei 2..d6 wird übrigens die Diagonale des Läufers f8 wieder geschlossen, dieser wird danach oft mit g6 und ♗g7 entwickelt (sogenanntes Fianchetto).</p>
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>2.. ♘c6</p> <p>Schwarz deckt den Bauern (verteidigt den Raum) mit dem einfachsten und häufigsten Zug.</p> <p>Man sieht gut, dass Schwarz immer einen Zug hinterher ist. Weiss agiert und Schwarz reagiert. Das kann ein paar Züge lang so dauern (Anzugsvorteil). Schwarz hofft aber den Zugrückstand ausgleichen zu können. Was spielt nun Weiss? Durch den Springerzug von Schwarz ist nun auch 3. ♗b5 möglich geworden. Dieser und 3. ♗c4 werden am häufigsten gespielt. Danach steht Weiss schon für die Rochade bereit.</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>3. ♗c4</p> <p>Weiss entwickelt den Königsläufer. Der Läufer greift zudem den Bauern f7 an (Kraft). Der ist im Moment durch den schwarzen König gedeckt. Aber trotzdem ist das schon mal etwas, das Schwarz im Auge behalten muss (Initiative). Ein Zug wie 4. ♘g5 würden den Bauern ein zweites Mal angreifen, was recht unangenehm wäre, wenn Schwarz ihn nicht ein zweites Mal decken kann. Daher spielt in dieser Stellung Schwarz meist 3..♗c5 (vor dem Springer), was die Diagonale der Dame nach g5 geöffnet lässt - 3..♘f6 würde diese unterbrechen und so 4. ♘g5 ermöglichen.</p>



○ a b c d e f g h



○ a b c d e f g h

Analysediagramm

3.. ♞f6

Wie jetzt? Musste Schwarz nicht den Zug 4. ♞g5 verhindern. Wie sollte er nun den f-Bauern decken können?

Ja, das stimmt. Schwarz wählt eine andere Möglichkeit den f-Bauern zu schützen. Der ♞f6 kontrolliert unter anderem auch das Feld d5. Auf 4. ♞g5 könnte er daher d5 spielen. Dieser d-Bauer würde dem ♙c4 die Diagonale nach f7 verschliessen und ihn gleichzeitig angreifen. Der Bauer wäre durch den ♞f6 und die ♚d8 gedeckt.

Siehe Analysediagramm.

Das ist eine sehr trickreiche Variante, daher empfehle ich dir, im dritten Zug 3.. ♙c5.

Mit seinem Zug 3.. ♞f6 greift Schwarz den ungedeckten Bauern e5 an (**bekämpft weissen Raum** - etwas **Initiative**). Schon nach wenigen Zügen bahnt sich eine heisse Schlacht ums Zentrum und die Felder rund um den König an.



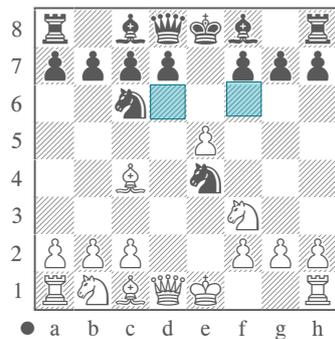
● a b c d e f g h

4. d4

Weiss verzichtet auf die Verwicklungen, die 4. ♞g5 auslösen würde, und kämpft lieber um das Zentrum (**Raum**). Statt den eigenen e4-Bauern zu verteidigen, greift er den schwarzen e5-Bauern ein weiteres Mal an. Dieser ist nun 2x angegriffen und nur 1x gedeckt (durch den Springer c6). Aber auch der angreifende Bauer d4 ist angegriffen, ebenfalls 2x. Nur: Dieser ist auch zwei Mal gedeckt, durch den ♞f3 und die ♚d1.

Der weisse d-Bauer bedroht aber nicht nur den Bauern e5, sondern er könnte auch auf d5 vorrücken und so den Springer verjagen. Das muss Schwarz bei der Wahl seines nächsten Zuges einbeziehen. Wohin soll sein Springer nach dem Vorrücken gehen? Durch diese vielen Fragen, die Schwarz gestellt kriegt, hat Weiss etwas **Initiative**.

Rechne ein paar Züge (etwa 2-3) durch für alle Varianten, die Schwarz hat: Schlagen exd4 oder ♞xe4 sowie decken mit d6. Versuche dir vorzustellen, welche Figuren jeweils angegriffen sind und wie auf den Angriff reagiert werden kann.



Analysediagramm

Weiss lässt mit dem Zug 4.d4 auch seinen Bauern e4 weiterhin angegriffen, ohne ihn zu decken. Würde Schwarz diesen mit dem Springer schlagen, so würde Weiss mit dxex zurücknehmen. Die Stellung danach wäre eher etwas besser für Weiss: *Siehe Analyse-diagramm*. Der schwarze Springer auf e4 wäre ohne Deckung und ohne Unterstützung durch die anderen Figuren. Er könnte seine Position wohl nicht lange halten. Aber der Bauer auf e5 beherrscht sein Rückzugsfeld f6. Daher ist diese Variante nicht so gut für Schwarz und der Grund, wieso Weiss den Gegenangriff 4.d4 wagen konnte, ohne sich um seinen angegriffenen Bauern e4 kümmern zu müssen.

Dir als Anfänger empfehle ich, statt 4.d4 mit 4. d3 den e-Bauern zu decken und dann die Rochade oder c3 zu spielen.

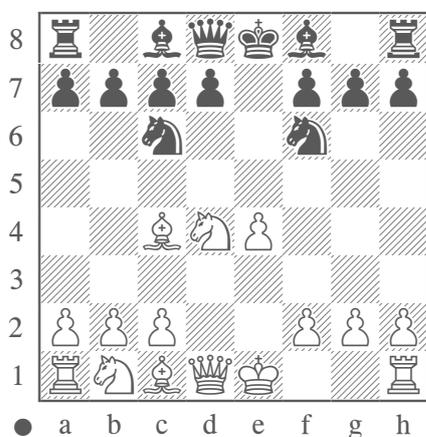


○ a b c d e f g h

4..exd4

Schwarz entscheidet sich, den Bauern auf d4 zu schlagen, oder genauer gesagt: Zu tauschen, da der ja gedeckt ist (Weiss kann zurückschlagen). Damit sind alle Varianten mit 5.d5 oder 5.dxe5 vom Tisch. Und auf 5. Ng5 würde immer noch 5..d5 funktionieren. Für Schwarz ist alles ok, soweit. Genauso wie Weiss hat auch er zwei Figuren im Spiel.

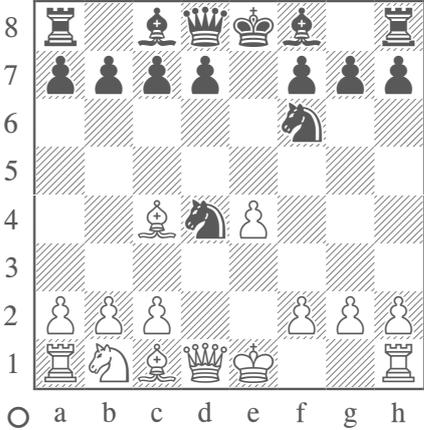
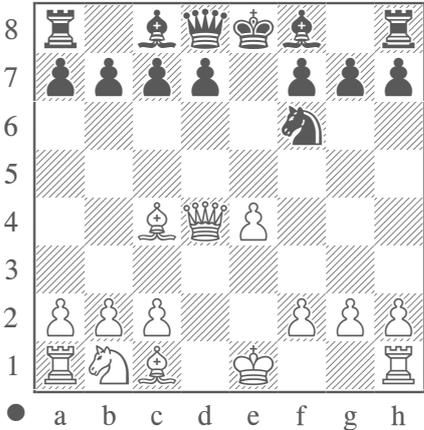
Schwarz gibt Raum preis, nimmt aber auch dem Weissen den Raum (Einfluss auf das Zentrum), den er mit 3.d4 erobern wollte.

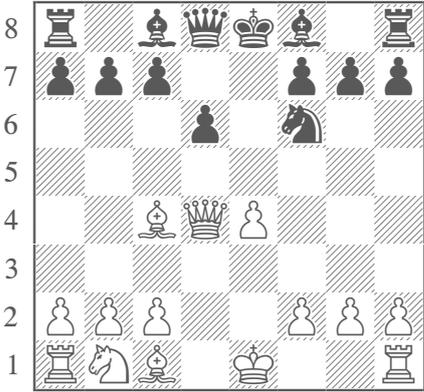
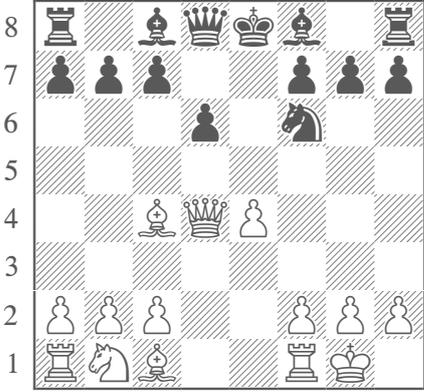
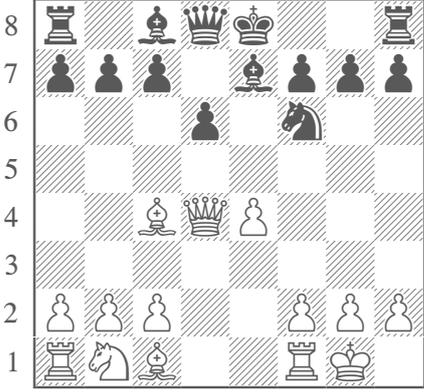


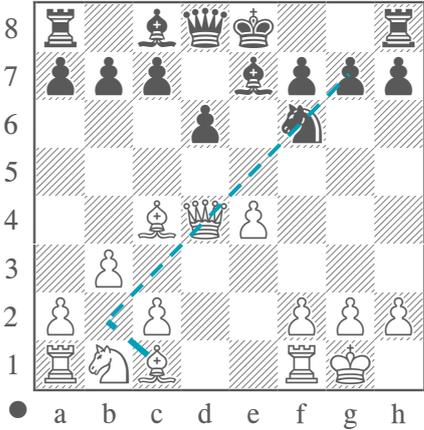
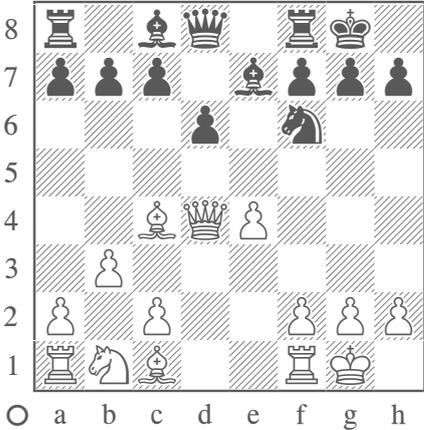
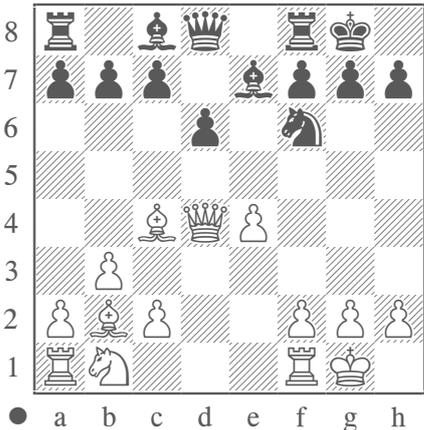
● a b c d e f g h

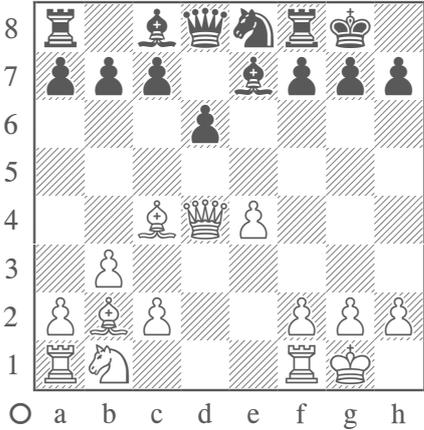
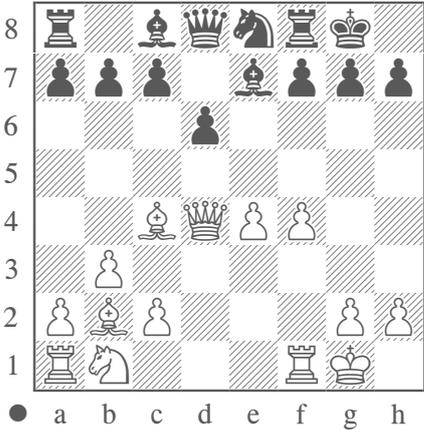
5. Nxd4

Weiss nimmt den Bauern zurück. Nun steht sein Springer auf d4 und greift den schwarzen Nc6 an. Natürlich ist er auch selber durch den Nc6 angegriffen. Schwarz ist am Zug und kann entscheiden, ob er den Springer tauschen will oder nicht. Tauscht er, würde er die weisse Dame in die Mitte zerren. Das kann gut sein für Schwarz, wenn er die Dame angreifen und vertreiben kann, indem er gleichzeitig Figuren entwickelt (Tempogewinn). Es kann aber auch gut für Weiss sein, falls die Dame in der Mitte eine aktive Rolle spielen kann. Nach wie vor ist aber auch der Bauer auf e4 angegriffen und nicht gedeckt.

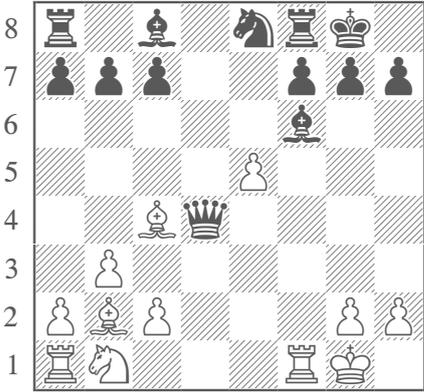
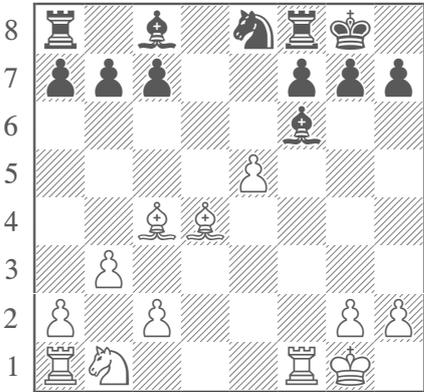
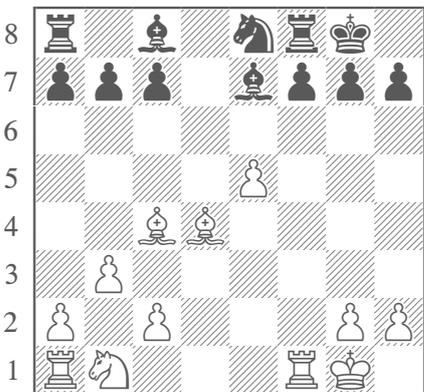
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>5.. ♞xd4</p> <p>Schwarz entscheidet sich, die Springer zu tauschen. Er will nicht, dass der Tausch auf c6 stattfindet, weil er dort mit einem Bauern zuschlagen müsste – er würde einen Doppelbauer kriegen.</p> <p>Er nimmt auch nicht auf e4. Es gefiel ihm wohl nicht, den Springer zu exponieren, während der hinter ihm stehende König noch nicht rochieren kann. Da er mit d5 den Springer decken und gleichzeitig den ♕c4 angreifen konnte, wäre das aber eine aktivere Zugwahl gewesen. Beachte: Der Bauer d4 ist weg, deshalb kann er nicht mehr auf e5 schlagen und so dem Springer das Feld f6 nehmen, wie im AnalyseDiagramm beim Zug 4 beschrieben wurde.</p> <p>Daher wäre ♞xe4 ein guter Zug gewesen</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>6. ♕xd4</p> <p>Weiss will den Springer zurückhaben. Normalerweise möchte man die stärkste Figur nicht schon in der frühesten Phase der Eröffnung mitten ins Brett stellen. Denn dort kann diese oft sehr einfach angegriffen werden. Hier gibt es im Moment aber keine Figur, die sie angreifen könnte. Der ♞c6 ist ja weg. Höchstens der c-Bauer könnte einen Doppelschritt machen. Aber Schwarz hat nach dem Springertausch nur noch eine entwickelte Figur und kann immer noch nicht rochieren. Er sollte also nicht mit einem Bauernzug auf Damenjagd gehen, sondern Figuren entwickeln und den König in Sicherheit bringen. Die Dame in der Mitte stört auch die Entwicklung des Läufers f8. Dieser kann nicht nach c5 ziehen. Auf d6 würde er den Bauern d7 behindern und auf e7 ist er nicht allzu aktiv. Und im Moment droht Weiss auch noch das Vorrücken des e-Bauern, der den Springer f6 verjagen würde – und dieser Springer hätte wegen der zentralen Dame keine guten Felder. Schwarz müsste daher mit d5 kontern, also mit einem Gegenangriff auf den ♕c4 reagieren, was allerdings doch ziemlich komplizierter würde.</p>

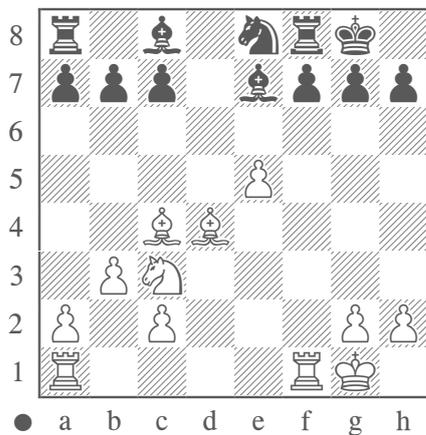
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>6.. d6</p> <p>Schwarz will verhindern, dass Weiss e5 spielen kann. Der Zug verstellt aber dem ♗f8 die Diagonale zur Brettmitte. Schwarz wird den Läufer nach e7 entwickeln.</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>7.0-0</p> <p>Weiss rochiert. du erinnerst Dich: König zwei Züge nach aussen und Turm springt darüber. Damit ist der Turm schon viel aktiver. Er kann den f-Bauern unterstützen, falls dieser vorrücken und weiteren Raum gewinnen möchte. Der Turm kann aber auch nach e1 gehen, wo er gegenüber dem noch in der Mitte stehenden schwarzen König stehen würde und den e-Bauern stützt. Türm sind gut darin. Bauern im Vormarsch zu unterstützen.</p>
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>7.. ♗e7</p> <p>Endlich kann auch Schwarz den Läufer entwickeln. Schauen wir uns die Stellung an: Schwarz ist mit der Rochade einen Zug hintendrein. Er hatte ja den Damenspringer (♞b8) zur Deckung des e-Bauern entwickelt und diesen dann getauscht. Weiss hat dafür keinen Königsspringer mehr. Dieser wäre (nebst seinem Angriffspotential) hilfreich bei der Verteidigung des eigenen Königs. Trotzdem: hat Weiss nun zwei Figuren im Zentrum und steht klar aktiver (Kraft) und beherrscht auch mehr Raum im Zentrum. Schwarz steht entsprechend passiver, aber seine Stellung ist immer noch ok.</p>

 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>8. b3</p> <p>Weiss zieht den b-Bauern. Das mag jetzt vielleicht etwas unerwartet sein. Was will Weiss damit bezwecken? Er will den Läufer nach b2 stellen, der dann die lange Diagonale in Beschlag nimmt. Beachte: Sollte Schwarz auf die Königsseite rochieren würden Läufer und Dame genau auf den Bauern vor dem König zielen. Diese Läufer-Entwicklung braucht aber etwas Zeit. Weiss macht das, da er das Zentrum beherrscht. Schwarz kann diese Diagonale nicht verschliessen. ♖f4 oder ♘c3 wären auch gute Züge gewesen.</p>
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>8.. o-o</p> <p>Schwarz rochiert nun ebenfalls. In der Mitte ist es für den König zu gefährlich. Der Turm kommt etwas zur Mitte und er deckt auch gleich den angegriffenen Bauern f7.</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>9. ♗b2</p> <p>Wie erwartet geht der Läufer nach b2. Diese Läuferstellung nennt man übrigens Fianchetto. Der Begriff kommt aus dem italienischen und heisst Flanke (bzw. kleine Flanke). Der schwarzfeldrige Läufer entwickelt sich auf die Flanke statt zur Mitte, wie es der weissfeldrige gemacht hat. Er geht so auf die lange Diagonale. Auf b2 kann er nicht durch einen schwarzen Bauern verscheucht werden. Auch der weissfeldrige Läufer hätte ein Fianchetto machen können, er wäre dann auf g2 gezogen (natürlich erst nachdem der Bauer auf g3 vorgerückt ist) – das macht in dieser Eröffnung jedoch weniger Sinn, weil der e-Bauer einem Läufer auf g2 die Diagonale verstellen würde.</p> <p>Die Stellung sieht recht ausgeglichen aus. Weiss steht deutlich aktiver, aber Schwarz hat keine nennenswerten Probleme. Das Fianchetto hat Weiss zwei Züge gekostet, so konnte Schwarz etwas aufholen.</p>

 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>9.. ♞e8</p> <p>Dieser Springerrückzug ist etwas überraschend. Schwarz will offensichtlich die Stellung der Dame ausnutzen und seinen Läufer nach f6 ziehen. Gleichzeitig deckt der Springer das Feld g7. Beides wirkt gegen die weisse Beherrschung der langen Diagonale hin zum König.</p> <p>Allerdings stört der ♞e8 schon auch ein wenig die Türme. Normalerweise möchte man die Grundreihe gerne irgendwann frei haben, damit die Türme verbunden sind, und sich bewegen können, um offene Linien unter Kontrolle zu nehmen oder die Bauern beim Vorstoss zu unterstützen.</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>10.f4</p> <p>Weiss rückt den f-Bauern vor. Dieser Zug hat viele Pros und Kons: Der Bauer kontrolliert die Felder e5 und g5 (weil er diagonal schlagen kann). In dieser Stellung ist vor allem die Wirkung nach e5 interessant, dem einzigen Feld im engeren Zentrum, das bisher Schwarz beherrschte. Nun kann evtl. der Bauer e4 nach e5 vorrücken. Der Zug kämpft um Raum - um das Zentrum. Als Nachteil könnte man sehen, dass der König etwas entblößt wird. Aber um ihn anzugreifen zu können, müsste ja Läufer oder Dame auf die entsprechende Diagonale (z.B. auf c5 oder b6) gelangen und davon sind beide weit entfernt!</p>
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>10.. ♜f6</p> <p>Schwarz setzt seinen Plan in die Tat um. Er ignoriert die Tatsache, dass Weiss den Zug e5 vorbereitet hat. Er denkt sich wohl, dass Weiss nach dem Zug e5 und dem folgenden Abtausch der Bauern vielleicht auch die Damen und / oder die Läufer tauschen kann. Dann hätte Weiss keine allzu gefährliche Angriffsstellung mehr (Kraft verloren). Diese Überlegung ist meistens richtig. Derjenige, der weniger Raum für seine Figuren hat, tauscht gerne etwas ab, um Platz zu kriegen. Wenn er dafür sogar eine Angriffsfigur des Gegners tauschen kann, hilft ihm das erst recht weiter.</p>

<p>● a b c d e f g h</p>	<p>11. e5</p> <p>Auch Weiss setzt seinen Plan in die Tat um. Er hat Angriff und aktive Figuren. Daher sagt er sich: Jede Öffnung der Stellung hilft demjenigen, der die aktiveren Figuren hat (Kraft verstärken). Öffnung heisst: Bauern, verschwinden vom Brett und machen damit Linien für die Türme und Diagonalen für die Läufer frei.</p>
<p>○ a b c d e f g h</p>	<p>11..dxe5</p> <p>Schwarz tauscht, in der Hoffnung, danach weitere Figuren tauschen zu können. Wer wird recht erhalten? Schwarz, der die Angriffsfiguren von Weiss abtauschen will, oder Weiss, der die Stellung öffnen und damit seine Figuren erst recht zu grösserer Wirkung bringen will?</p>
<p>● a b c d e f g h</p>	<p>12.fxe5</p> <p>Weiss nimmt den Bauern zurück. Nun ist die f-linie für den Turm geöffnet (Kraft), ganz nach dem Gusto von Weiss, aber die Damen stehen sich gegenüber und können getauscht werden, was wiederum Schwarz freut (Reduktion der Kraft der Weissen). Schwarz muss aber im Auge behalten, dass sein Läufer auf f6 angegriffen ist. Und dieser Läufer deckt die Dame auf d8. Was soll er nun machen: Zuerst die Damen tauschen oder den angegriffenen Läufer wegziehen? Wenn er den Läufer zieht und dann Weiss die Damen auf d8 tauscht, müsste der Läufer nochmals ziehen. Danach steht dieser auf d8 und alle schwarzen Figuren sind wieder auf der achten Reihe und brauchen weitere Züge, um ins Spiel eingreifen zu können – keine gute Option. Aber Schwarz will ja ohnehin tauschen, daher ist der nächste Zug klar:</p>

 <p>O a b c d e f g h</p>	<p>12... ♖xd4+</p> <p>Natürlich tauscht Schwarz zunächst die Damen. Den angegriffenen Läufer auf f6 nimmt ihm keiner. Die Dame ist viel wertvoller als der Läufer - Weiss muss daher erst die schwarze Dame zurücknehmen.</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>13. ♗xd4</p> <p>Das ist ein kleiner Erfolg für Schwarz. Die mächtige Dame auf d4 ist verschwunden. Der weisse Bauer auf e5 steht etwas vereinzelt (entwurzelt) da. Er kann nicht mehr durch einen anderen Bauern gedeckt werden. Figuren müssen das nun übernehmen. Die würden lieber aktiveres unternehmen, als einem Bauern die Krücken zu halten.</p> <p>Andererseits ist der Bauer schon recht vorgerückt und engt Schwarz ein (Raum). Zudem schauen gleich beide Läufer in Richtung schwarzen König. Auch der Turm f1 hat die Königsstellung im Visier. Er zielt nach f7 und dieser Bauer wird zusätzlich vom ♗c4 angegriffen (Kraft). Das sieht alles schon mal recht gefährlich aus!</p> <p>Und Schwarz muss zudem noch den Läufer ziehen, der immer noch angegriffen ist.</p>
 <p>O a b c d e f g h</p>	<p>13.. ♗e7</p> <p>Klar der Läufer musste sich dem Angriff entziehen. Den Bauern schlagen kann er nicht, da dieser durch den ♗d4 gedeckt ist.</p> <p>Nun ist die Turmlinie offen bis f7, der Bauer ist auch durch den Läufer c4 angegriffen.</p> <p>Schwarz hat also mit dem ganzen Abtauschen nicht viel erreicht. Beachte auch: Der Bauer e5 nimmt auch dem Springer e8 die einzigen Felder, auf die dieser hüpfen könnte.</p> <p>Und Weiss ist erst noch am Zug!</p>



Analysediagramm

14. ♞c3

Weiss bringt den Springer ins Spiel und befreit damit auch den Turm a1. Vier weiße Figuren stehen aktiv, während die schwarzen alle auf der Grundreihe oder e7 stehen. Beide Türme sind noch unbeweglich, wobei der ♖f8 eine wichtige Deckungsaufgabe übernimmt. Aber immer noch steht Schwarz einigermaßen solide. Die Frage ist nun, was soll Schwarz ziehen? Er könnte seinen Plan, Figuren zu tauschen, weiter umsetzen. Z.B. indem er den weisfeldrigen Läufer auf e6 stellt und so denjenigen von Weiss direkt herausfordert und gleichzeitig dessen Angriff auf f7 unterbricht. Dabei muss er berücksichtigen., dass, falls Weiss tauscht, der schwarze f-Bauern vereinzelt auf e6 zu stehen kommt.

Diese Stellung lohnt sich, kurz anzusehen (*Analysediagramm*): Die Läufer sind getauscht – der f-Bauer steht auf e6. Somit ist die f-Linie ganz offen. Sprich: Entweder zieht Weiss den Turm ab, oder Schwarz kann ihn tauschen. Zudem ist der weiße Bauer auf e5 blockiert. Und damit ist auch der Läufer auf d4 blockiert. Aber auch der schwarze Springer auf e8 ist blockiert, weil der Bauer e5 die Felder d6 und f6 beherrscht.

Insgesamt haben hier beide Partien Zugeständnisse gemacht. Für Schwarz sieht das immer noch spielbar aus. Weiss hat aber sicher immer noch leichteres Spiel.



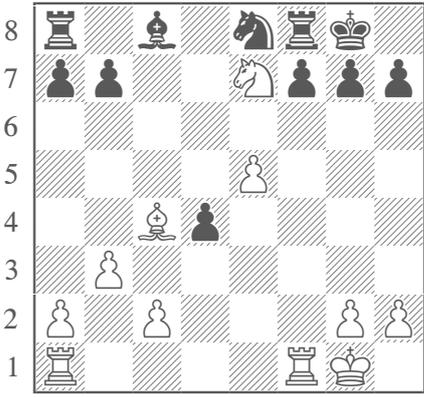
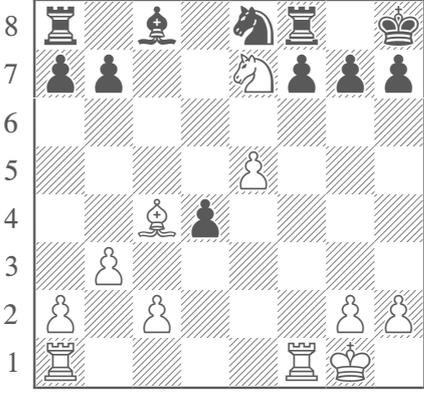
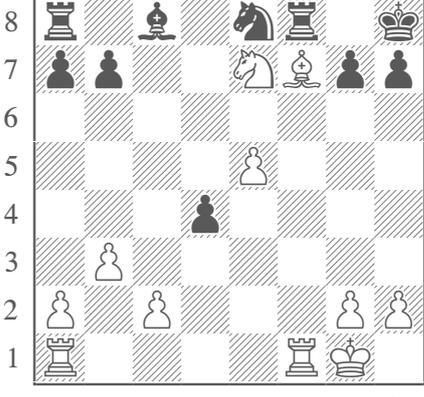
14.. c5

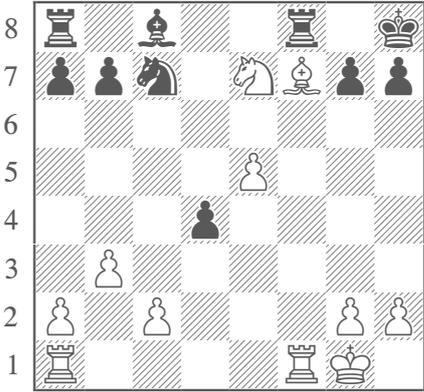
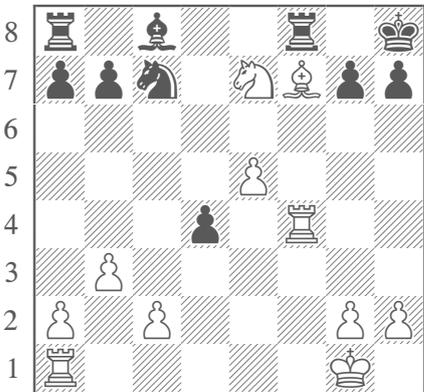
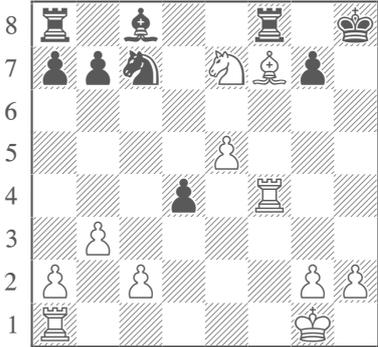
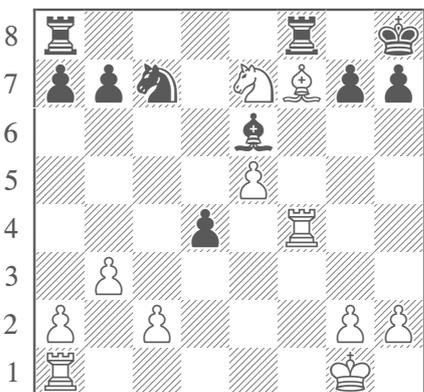
Schwarz will sich nicht auf den Handel einlassen, sondern er will aktiv spielen. Er will die Tatsache ausnutzen, dass der Läufer zwischen Springer und Bauer blockiert ist und daher die Diagonale verlassen muss.

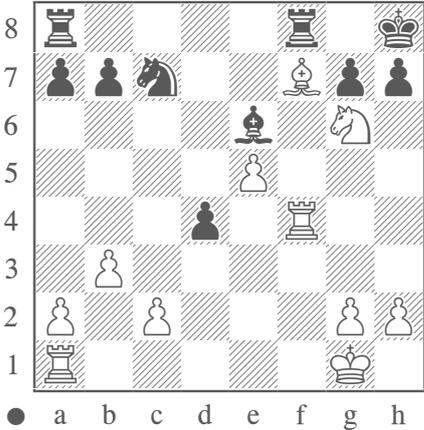
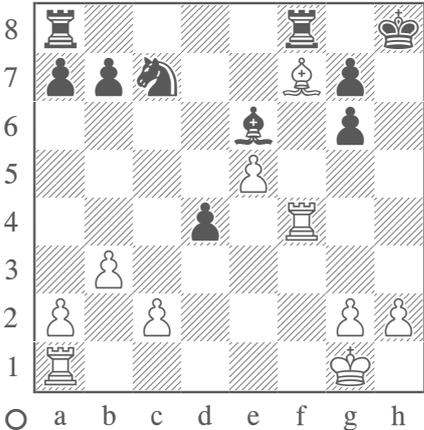
Leider hat sich aber Schwarz böse verrechnet. Erinnerst du dich an die vielen Möglichkeiten, wie man einem Angriff auf eine Figur begegnen kann? Hier findet der zukünftige Weltmeister einen kreativen Weg, Vorteil zu erhalten!

Der Zug c5 ist tatsächlich ein Fehler. In der Notation wird ein Fehler mit einem Fragezeichen versehen. Der Zug würde also mit 14..c5? beschrieben.

<p>● a b c d e f g h</p>	<p>15. ♞d5</p> <p>Euwe findet den besten Zug. Statt den angegriffenen Läufer wegzuziehen, greift er einfach den ungedeckten Läufer auf e7 an.</p> <p>Der Trick dabei: Der Läufer kann sich diesem Angriff gar nicht entziehen, ohne die Deckung des Bauern c5 aufzugeben. Er würde diesen Bauern also verlieren, und der weisse Läufer würde auf c5 gleich noch den unbeweglichen Turm auf f8 angreifen. Schwarz ist also gezwungen, dem Abtausch der Läufer zuzustimmen. Das tönt doch gut: War es nicht Schwarz der zuvor Figuren tauschen wollte? Das müsste ihm also in die Hand spielen, oder? Leider nicht. Wenn der Springer auf e7 schlägt, dann bietet er gleichzeitig Schach. Schwarz muss einen Zug aufwenden, um den König aus dem Schach zu bringen. Im Schachjargon sagt man: Schwarz verliert ein Tempo (Zeit!). Und wenn der König weggeht, hilft er nicht mehr, den Bauern f7 zu decken! Weiss hat nun klar die Initiative an sich gerissen.</p> <p>Schauen wir die nächsten Züge an:</p>
<p>○ a b c d e f g h</p>	<p>15...cxd4</p> <p>Erzwungen. Schwarz konnte den angegriffenen Läufer nicht wegziehen, er durfte dem schwarzfeldrigen Läufer von Weiss keinesfalls erlauben, auf c5 zu schlagen können, auch wegen des Turms f8.</p> <p>Daher hat er mit dem Bauern den Läufer geschlagen und wird dafür seinen Läufer auf e7 zurückgeben.</p>

 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>16. ♖xe7+</p> <p>Weiss schlägt mit Schach zurück (daher das Plus hinter der Notation) und gewinnt ein Tempo (einen Zug) für den weiteren Angriff (Zeit). Denn nun muss der schwarze König ziehen und gleichzeitig die Deckung von f7 aufgeben.</p> <p>Der Springer kann nicht geschlagen werden, dazwischen stellen geht bei einem Springerschach ohnehin nie. Also muss der König ziehen. Er hat nur den einen Zug!</p> <p>Beachte auch wie schnell dieser Springer von b1 nach e7 gelangt ist (Zeit+Kraft).</p>
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>16.. ♔h8</p> <p>Der König ist von g8 weggezogen und hilft entsprechend nicht mehr beim Decken des Bauern f7. Der f7 ist zwei Mal angegriffen, durch ♗c4 und ♖f1 und Weiss ist am Zug:</p> <p>Auch der Bauer auf d4 könnte nicht mehr verteidigt werden, würde Weiss ihn angreifen.</p> <p>Aber natürlich will Euwe nicht dem Bauern d4, sondern dem König zu Leibe rücken. Also schlägt er den Bauern auf f7, was die Königsstellung etwas öffnet und vor allem eine weitere Figur in die Nähe des Königs bringt.</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>17. ♗xf7</p> <p>Weiss musste sich die Frage stellen, wie soll er den Bauern f7 schlagen, mit dem Läufer oder dem Turm? Hätte er den Turm verwendet, hätte Schwarz wohl die Türme getauscht. Die Stellung wäre immer noch klar gewonnen gewesen für Weiss. Aber 17. ♗xf7 ist besser: Schau mal den König an: Der ♗ hat nun das Feld g8 unter Kontrolle. Will heissen, der König hat kein einziges Feld mehr! Klar, er steht nicht im Schach, aber das kann irgendwann noch passieren. Aber auch der Turm hat keine Felder und ist umzingelt von Feinden.</p> <p>Vorerst ist aber Schwarz am Zug.</p> <p>Mal schauen, was ihm dazu einfällt.</p>

 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>17.. ♞c7</p> <p>Schwarz hat keine Figur, die etwas an der Situation rund um den König ändern könnte. Das Einzige, was er tun kann, ist wenigstens versuchen, Springer und Läufer aus der Grundreihe zu entfernen, um vielleicht den Turm a8 zur Verteidigung auf dieser Grundreihe beiziehen zu können. Vielleicht kann er so auch den Abtausch einer weissen Angriffsfigur erwirken. Aber das kommt alles viel zu spät! Hier wird nebst der Kraft auch die Bedeutung der Zeit (Zugvorsprung von Weiss in seinem Angriff) sehr augenscheinlich.</p>
 <p>● a b c d e f g h</p>	<p>18. ♖f4</p> <p>Dieser Zug stellt eine starke Drohung auf: Stell dir vor, der Bauer h6 wäre nicht da und Weiss wäre am Zug (Analysediagramm unten), was würdest du dann ziehen?</p>  <p>○ a b c d e f g h</p> <p><i>Analysediagramm / Aufgabe</i></p> <p>Wenn du den Zug nicht findest, versuche Schach zu stellen. Ja genau: 19. ♖h4# wäre gar schachmatt!</p>
 <p>○ a b c d e f g h</p>	<p>18.. ♗e6</p> <p>Schwarz öffnet die Grundreihe für die Türme und greift einen Angreifer an. Aber hat er damit die Drohung, die wir vorher angeschaut haben, auch wirklich richtig bekämpft? Nein, hat er nicht! Dieser Zug ist ein grober Schnitzer und dieser wird mit zwei Fragezeichen bestraft. Die Notation lautet also 18.. ♗e6??</p> <p>Was macht jetzt Weiss? Wir wissen ja, nur der h-Bauer schützt Schwarz noch vor dem Matt. Also irgendwie muss dieser h-Bauer weg! Aber wie. Überlege einen Moment</p>

	<p>bevor du den nächsten Zug von Weiss anschaust. Tipp: Der König hat ja nach wie vor kein einziges Feld mehr, es braucht nur noch ein Schach....</p> <p>Ein weiterer Tipp: Nach Matt ist das Spiel beendet. Es spielt dann keine Rolle mehr, wer wie viele Figuren besitzt. Man könnte also auch eine Figur opfern, um den Bauern weg zu kriegen. Was meinst Du, siehst du da eine Möglichkeit?</p>
	<p>19. ♖g6+</p> <p>Padamm! Euwe stellt den Springer auf ein Feld, wo er einfach geschlagen werden kann. Aber es ist der h-Bauer, der schlagen müsste. Und wenn er das tut, geht er nach g6 – er verlässt er die h-Linie! Und wir wissen ja, was passiert, wenn diese Linie geöffnet wird.</p> <p>Der schwarze König ist im Schach und muss reagieren. Es ist ein Springerschach. Schwarz kann also nichts dazwischen stellen. Wegziehen, geht auch nicht: Wie wir vorher festgestellt haben, hat der König kein einziges Fluchtfeld. Den Springer schlagen könnte er, aber das will er ja nicht – aus bekannten Gründen. Da er aber einen Zug machen muss (Zugzwang!), bleibt ihm nichts anderes übrig, als den geschenkten Gaul zähneknirschend anzunehmen!</p> <p>Dieses Springeropfer von Euwe ist ein Hammerzug und ein solcher wird mit einem Doppelausrufezeichen belohnt: 19.Sg6+!!</p>
	<p>19.. hxg6</p> <p>Einzigiger legaler Zug, somit erzwungen. Was nun folgt, weist du ja bereits...</p>

	<p>20. ♖h4#</p> <p>Das Matt wird mit dem Rautezeichen beschrieben.</p> <p>Ein toller Sieg von Max Euwe, der sich aktiv aufstellte und so es seinem Gegner schwer machte, gute Züge zu finden.</p> <p>Schwarz hat im 5. Zug die Gelegenheit verpasst, auszugleichen und selbst etwas Initiative zu erhalten. Danach wurde seine Stellung immer passiver. So konnte Euwe seine Figuren in Stellung bringen (Kraft)</p>
--	--

und die Initiative ergreifen. Der Druck, den er ab dann entwickelte, löste schliesslich bei Schwarz zwei grobe Fehler aus, die Euwe mit zwei Hammerzügen schonungslos bestrafte.

Figurenentwicklung

Es gibt mehrere Fehler, die Anfänger in der Eröffnung machen können:

1. Die Dame wird oft zu früh in den Kampf geworfen. Die Dame ist mächtig und kann schon ziemlich viel anrichten. Da sie sehr wertvoll ist, bewirkt aber jeder Angriff auf sie, dass sie sich in Sicherheit bringen muss. Das gewinnt Züge (wir sagen auch Tempi) für den Gegner. Die Dame kann auch verloren gehen. Glaube mir: Obwohl die Dame sehr beweglich ist, ist die Gefahr, in der Eröffnung gefangen zu werden, durchaus ernst. All die Bauern, Läufer und Springer des Gegners können im gemeinsamen Zusammenspiel halt auch sehr viele Felder beherrschen!
2. Was für die Dame gilt, gilt auch für die Türme. Wenn diese zu früh ins Getümmel geworfen werden, können auch sie gefangen werden. Da die Türme nicht diagonal weglaufen können, können Bauern oder Läufer sie leicht einkesseln. Die Zeit der Türme kommt, wenn sich Bauern getauscht haben und dadurch Linien geöffnet sind. Je mehr Platz auf dem Brett ist, umso stärker werden die Türme.
3. Bauern gewinnen und dafür Züge verbrauchen. Bauern werden in der Eröffnung immer wieder getauscht. Manchmal auch einfach gewonnen – oder vom Gegner bewusst geschenkt, um andere Vorteile zu erhalten (Zeit). Wenn du mehrere Züge aufwenden oder wichtige Figuren passiv stellen musst, nur um einen Bauern zu gewinnen und festzuhalten, dann sei misstrauisch. Verwende die Zeit lieber für eine aktive Aufstellung der Figuren und lass den Gegner den verlorenen Bauern zurücknehmen.

Zu Beginn der Partie spielst du am besten ein, zwei Bauernzüge, dann kommen Springer und Läufer raus. Du kämpfst um Raum und um das Zentrum. Stelle die Figuren so, dass du diese in der Eröffnung möglichst nur 1x ziehen musst.

Das sind alle Tipps für deine Anfängerphase. Wenn du erfahrener bist, wirst du erkennen, dass auch mal eine Regel missachtet werden kann, wenn die Stellung oder der Gegner es erlaubt. Im gezeigten Spiel haben wir gesehen, dass Euwe die Dame schon im 5. Zug ins Spiel gebracht hat. Das war möglich, weil der Springer c6 des Gegners vom Brett war. Aber auch, weil sie bei Gefahr schnell wieder auf d1 hätte zurückgehen können (was aber natürlich ein Zeitverlust gewesen wäre). Die Dame stand aktiv und behinderte Schwarz bis zu deren Tausch.

PATZERCHECK

Manchmal kriegt man auch Geschenke: Einen Bauer, eine Figur oder sogar eine Mattchance. Das passiert durch einen groben Fehler des Gegners. Natürlich musst du einen Fehler erst mal entdecken! Andererseits möchtest du dich selbst vor Fehlern bewahren und einen hinterlistigen Angriff auf eine deiner Figuren entdecken. Im schlimmsten Fall droht ja gar Matt.

Daher prüfe jeden Zug des Gegners immer sehr genau:

1. Ist die Figur, die er gezogen hat, gedeckt?
2. Welche meiner Figuren oder Felder greift der Gegner nun an?
 - mit der soeben gezogenen Figur
 - mit anderen Figuren, die eventuell demaskiert wurden (Abzugsangriff).
3. Könnte er im nächsten Zug zwei Figuren gleichzeitig angreifen (Gabel oder Abzug), meine Dame angreifen oder Schach bieten?
4. Welche Linien, Diagonalen hat er mit dem Zug geöffnet?
5. Welche Linien Diagonalen hat er verschlossen?

→ Summa summarum: Was **beabsichtigt** der Zug des Gegners?

Zolle dem Gegner immer Respekt – gehe davon aus, dass er gute Züge macht! Erst wenn du weißt, was er beabsichtigt oder droht, überlegst du deinen nächsten Zug.

Bevor du deinen Zug ausführst, unterziehst du auch diesen auf die gleiche Weise dem Check:

1. Ist meine gezogene Figur nach dem Zug gedeckt?
2. Welche anderen Figuren oder Felder decke ich nach dem Zug nicht mehr?
3. Könnte mein Gegner nun im nächsten Zug zwei Figuren gleichzeitig angreifen, meine Dame angreifen oder Schach bieten?
4. Welche Linien, Diagonalen werde ich dem Gegner mit dem Zug öffnen?
5. Welche Linien Diagonalen werde ich blockieren (und z.B. damit eigene Figuren behindern)?

→ Summa summarum: Was könnte der Gegner antworten.

Da es fünf Tests sind und die Zugrichtungen (Diagonalen, Linien, Springerzüge) jeweils sternförmig vom alten und neuen Platz der gezogenen Figur ausgehen, nenne ich es **die 5-Sterne Methode**. Das Bild des Sterns hilft dir, den Check auf dem Brett schnell auszuführen. Mit etwas Übung wirst du diese fiktiven Sterne aber schnell auf das Brett legen können: Einmal auf das Ausgangsfeld der zu ziehenden Figur und dann auf das Zielfeld derselben.

Natürlich ist diese Methode auch etwas dogmatisch und sperrig. Je stärker du wirst, umso eher wirst du sehen, was dein Gegner vorhat, ob er was droht oder gar gepatzt hat. Aber das muss irgendwie geübt werden. Am besten spielst du ein paar Internetpartien mit 10 bis 15 Minuten Bedenkzeit, wo du dich auf diesen Patzercheck konzentrierst. Über kannst du das auch mit Taktikaufgaben, die im Internet angeboten werden. Du wirst bald sehr schnell sein und intuitiv die wichtigen Punkte checken, ohne gebetsmühleartig diese ganzen 2 x 5 Punkte abhandeln zu müssen. In meinen Partien wende ich die Methode vor allem an, wenn ich unsicher bin. Die dummen Fehler, die ich trotzdem immer wieder mache, zeigen, dass das zu wenig ist.

Eine Gefahr bringt der Patzercheck aber leider auch: Paranoia. Pass auf, dass du nicht jede nur allzu kleine Drohung, die mal auftauchen könnte, überbewertest und Figuren und Felder zu oft überdeckst. Du würdest dich unnötig passiv stellen und gar nichts mehr aktiv unternehmen.

DIE ZUGNOTATION

Dieses Kapitel kannst auch gerne zunächst mal überspringen und es später nachlesen.

Gemäss den Regeln ist bei Turnieren jeder Spieler verpflichtet, seine Züge aufzuschreiben. Natürlich wird man das bei privat gespielten Freundschaftspartien nicht tun, aber jede ernsthaftige Partie im Verein oder an Turnieren wird notiert. Die Notiz dient dir auch für deine spätere Analyse der Partie. Nicht notiert werden Blitzpartien (weniger als 10 Minuten pro Partie und Spieler) und Schnellschachpartien (weniger als 1 Stunde pro Partie und Spieler).

Die Symbole für die Figuren hast du schon kennen gelernt (**figurine** Notation). Wenn du manuell notierst, werden natürlich die Buchstaben verwendet (**algebraische** Notation):

K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer, S = Springer, Bauern: ohne Abkürzung

Kurzform: Figurenkürzel + Zielfeld, z.B.: Le5, Sf3, Td1

Langform: Figurenkürzel + Ausgangsfeld + Zielfeld z.B. Lb2e5, Sg1f3, Taid1, e7e5, d2d4, a6a5

Die Langform wird seltener verwendet. Sie ist etwas besser zu lesen. Da das Ausgangsfeld auch aufgeschrieben wird, kostet sie aber etwas mehr Zeit.

Kürzel für bestimmte Züge

Schlagen: z.B. Lxe5, Sxf3, Txd1 (Langnotation: Ld4xe5, etc.)

Bauern, die schlagen: dxex, gxf3, axb5 (Langnotation: d4xe5, g2xf3, a4xb5)

Schlagen en passant: exd6 e.p. (Langnotation: e5xd6 e.p.)

Rochade, klein: o-o (Langnotation ist gleich)

Rochade gross: o-o-o (Langnotation ist gleich)

Bauernumwandlung, neue Figur wird angehängt: d8D, dxexS, g1T (d7-d8D, D7xe8S, g2g1T)

Schachgebot: Da4+, Sxf3+, exf7+, (Langnotation: Dd1-a4+, Sd4xf3+, e6xf7+)
o-o-o+ (grosse Rochade, wo Turm gleichzeitig Schach bietet)

Schachmatt: Te8#, Dxf7#, (Langnotation Te1-e8#, Df3xf7#)

Kurznotation: Mögliche Zweideutigkeit

Im Schach ist es möglich, dass zwei Figuren (vor allem Türme und Springer) ein gleiches Zielfeld erreichen könnten. Zum Beispiel: Nach der Rochade stehen beide Türme auf der ersten Reihe. Nun wird beispielsweise der Damenturm (der auf a1) nach d1 gestellt. Schreibst du mit der Kurznotation auf das Blatt: 27. ♔d1, so ist das nicht eindeutig. Es wäre auch möglich, dass der Turm, der auf f1 steht, nach d1 gefahren ist. Um Klarheit zu schaffen, wird die **Ausgangslinie** mitnotiert: Td1. Würde jedoch der Tf1 nach d1 gehen wäre die Notation Tfd1. Sind die Türme auf der d-Linie verdoppelt (Td1 und Td7) und der Td7 zieht zurück nach d5 wird die **Ausgangsreihe** mitnotiert: T7d5. Beim anderen Turm entsprechend T1d5

Bei den Springern ist das ähnlich: Steht ein Springer auf b1 und der andere auf f3 und zieht ersterer nach e2, so lautet die Notation Sbe2. Zieht der andere auf e2, so wird Sfe2 notiert. Falls die Springer auf der gleichen Linie stehen würden, würde natürlich auch wieder die Nummer der Ausgangsreihe eingeschoben.

Beispiel eines Partieformulars, hier die besprochene Partie von Max Euwe:

<input type="checkbox"/>	<i>Euwe,Max</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Wiersma,Eelke</i>
Turnier <i>Amsterdam m2</i>			
Runde	Datum	Ergebnis	
	<i>1920</i>	<i>1-0</i>	
ECO <i>C45: Schottische Partie</i>			
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>	21
2	<i>Sf3</i>	<i>Sc6</i>	22
3	<i>Lc4</i>	<i>Sf6</i>	23
4	<i>d4</i>	<i>exd4</i>	24
5	<i>Sxd4</i>	<i>Sxd4</i>	25
6	<i>Dxd4</i>	<i>d6</i>	26
7	<i>0-0</i>	<i>Le7</i>	27
8	<i>b3</i>	<i>0-0</i>	28
9	<i>Lb2</i>	<i>Se8</i>	29
10	<i>f4</i>	<i>Lf6</i>	30
11	<i>e5</i>	<i>dxe5</i>	31
12	<i>fxe5</i>	<i>Dxd4+</i>	32
13	<i>Lxd4</i>	<i>Le7</i>	33
14	<i>Sc3</i>	<i>c5</i>	34
15	<i>Sd5</i>	<i>cxd4</i>	35
16	<i>Sxe7+</i>	<i>Kh8</i>	36
17	<i>Lxf7</i>	<i>Sc7</i>	37
18	<i>Tf4</i>	<i>Le6</i>	38
19	<i>Sg6+</i>	<i>hxg6</i>	39
20	<i>Th4#</i>		40

ZUG-UND STELLUNGSBEWERTUNG (SYMBOLE)

In Büchern werden an die Schachnotation häufig Symbole angehängt, welche den Zug bewerten (guter Zug, schlechter Zug) oder die Stellung beurteilen (Vorteil Weiss, Vorteil Schwarz).

Bewertung eines Zuges

!!	brillanter Zug
!	guter Zug
!?	interessanter Zug
?!	fragwürdiger Zug
?	schlechter Zug
??	sehr schlechter Zug / grober Fehler
○	Zugzwang
□	Einzigiger Zug

Bewertung der Stellung

=	ausgeglichene/remisliche Stellung
+=	leichter Vorteil für Weiß
=+	leichter Vorteil für Schwarz
±	klarer Vorteil für Weiß
∓	klarer Vorteil für Schwarz
+–	weiße Gewinnstellung
–+	schwarze Gewinnstellung
∞	unklare Stellung
∞=	mit Kompensation für das geopfert Material/Zeit

Diese Symbole werden wie gesagt an die Notation angefügt:

Sf7! Dxf6?? e8D?=
Tf6!!± e5∞

Es gibt noch weitere Symbole, das würde aber den Rahmen sprengen. Werden solche angewandt, so werden sie meistens zu Beginn des Buchs erklärt. Falls du dir weitere anschauen möchtest: Siehe in Wikipedia unter Schachnotation oder suche in Google nach «Schachinformatoren-Symbole». Der Schachinformatoren ist eine bedeutende Publikation zu neusten Schachpartien und Eröffnungsvarianten. Der Verlag hat die Symbole eingeführt, um auf die Texte verzichten zu können.

WERTUNGSAHLEN

Schachspieler, die an öffentlichen Turnieren teilnehmen, werden in einem Ratingsystem erfasst. Als Basis dient deren Erfolg in den gespielten Partien. Je nach Gegnerstärke erhält man für einen Sieg mehr oder weniger Punkte bzw. bei einer Niederlage verliert man solche. Ein Sieg gegen einen stärkeren Gegner wird mit höherem Punktgewinn bewertet als ein solcher gegen einen Schwächeren. Verliere ich gegen einen Schwächeren, kriege ich den höheren Punktabzug, als wenn ich die erwartete Niederlage gegen einen Grossmeister abhole. Bei Remis erhält man gegen stärkere Spieler etwas dazu, gegen Schwächere gibt es Abzug.

Jeder nationale Verband führt solche Wertungslisten aber auch der internationale Verband, die FIDE (Fédération Internationale des Échecs). Spieler, welche an internationalen Turnieren spielen, haben also sowohl eine nationale Wertungszahl als auch eine internationale. Die Wertungszahl der FIDE heisst ELO (nach deren Erfinder). In der Schweiz heisst diese Wertung «Führungszahl» (FZ), im Sprachgebrauch wird aber oft auch einfach von ELO gesprochen. In Deutschland ist es die Deutsche Wertungszahl (DWZ) und in Österreich sind es ebenfalls ELO. Die ELO gibt also den Erfolg an Turnieren wieder - natürlich entsteht Erfolg vor allem durch Spielstärke. Als Faustregel kann gesagt werden, dass ein Spieler, der 200 ELO höher gewertet ist als sein Gegner, die Partei mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% gewinnt - bei 400 Punkten sind es über 90%. Die Internationalen ELO zeigen etwa folgende Stärke an:

Unter 1000 Anfänger
1000 und höher Freizeitspieler
1200 und höher Amateur, Vereinsspieler
1400 und höher solider Vereinsspieler
1600 und höher starker Vereinsspieler
1800 und höher sehr starke Vereinsspieler bis Experten
2100 und höher Meisteranwärter
2300 und höher FIDE-Meister und internationale Meister
2500 und höher Grossmeister
2700 und höher «Supergrossmeister» (kein offiz. Titel)
2800 und höher Anwärter auf Weltmeisterschaft

FIDE-Meister (FM), Internationaler Meister (IM) und Grossmeister (GM) sind Titel, welche der Schachverband FIDE vergibt.

Nebst den Verbänden führen auch alle Internetserver eine Wertungszahl. Diese dient unter anderem auch, um Spieler mit ähnlicher Spielstärke gegeneinander paaren zu können.

Teil 3 – Wichtige taktische Motive

Taktik oder Strategie, was ist der Unterschied? Eine Strategie beschreibt im Schach einen mittel- oder langfristigen Plan, die Art wie man eine Stellung behandelt. Taktik beschreibt eher kurzfristige Schläge. Als Anfänger wirst du von Strategie noch nicht viel verstehen, das baust du dir mit der Zeit auf. **Taktik hingegen solltest du gleich von Beginn weg sehr viel üben!** Taktik macht enorm Spass und bringt dich schnell auf einen höheren Level. Also übe Taktik, wenn immer es geht!

Es gibt einige immer wiederkehrende Motive. Viel passt nicht in den Rahmen dieses Grundkurses. Damit du dich beim Üben auf Online-Portalen oder mit Büchern schneller zurechtfindest, solltest du ein paar grundlegende Motive kennen, die immer wieder vorkommen.

Eine gute Übersicht kannst du auch in Wikipedia unter dem Stickwort Taktik (Schach) nachsehen.

Im Internet gibt es einige hervorragende Angebote für das Taktiktraining.

Lichess.org ist sehr zu empfehlen. Nicht nur weil dort Zehntausende von Stellungen gratis angeboten werden, sondern auch aus einem anderen Grund: Es gibt zum Lösen der Aufgaben keine Zeit, die abläuft. Das ist der Qualität des Lernens und der Lösungssuche sehr zuträglich. Oft sieht man recht schnell ein bekanntes Motiv – aber übersieht, dass dieses in der konkreten Stellung nicht funktioniert und die Lösung eine andere wäre. Wenn man die Aufgaben unter Zeitdruck löst, wird man sehr schnell solche gefundenen Züge ausführen und «verlernt» so, das ganze Brett anzuschauen, was eine ganz schlechte Idee ist.

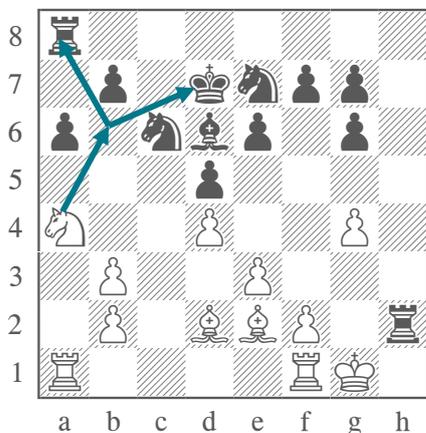
Weitere Links zu Taktikseiten im Internet findest du im Kapitel «Taktik trainieren» weiter hinten und auch auf den Linkseiten des Schachclubs Lenzburg:

www.schachclub-lenzburg.ch -> Links

In den nachfolgenden Diagrammen ist immer Weiss am Zug, ausser es steht etwas anderes unterhalb des Diagramms. Schau immer zuerst das Diagramm an, bevor du den Erklärungstext liest.

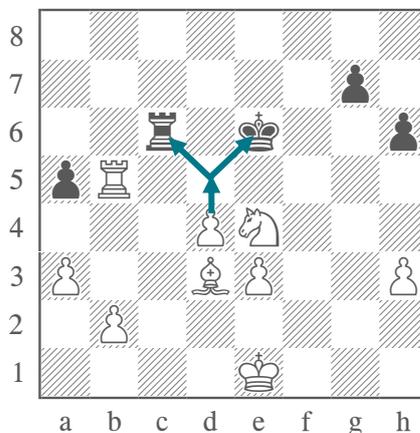
DER DOPPELANGRIFF ODER GABEL

Alle Figuren können einen Doppelangriff ausführen. Es ist die Paradedisziplin des Springers und gerade bei ihm oft recht schwierig zu erkennen. **Immer Weiss am Zug.**



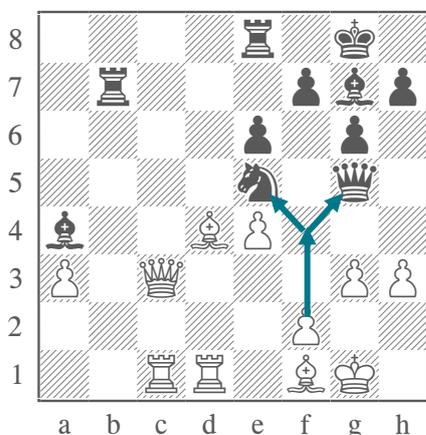
○ Diagramm 94

Mit 1. ♞b6+ greift der Springer gleichzeitig den König und den Turm auf a8 an. Der Turm geht verloren. Einen solchen Doppelangriff nennt man **Gabel** – hier also Springergabel.



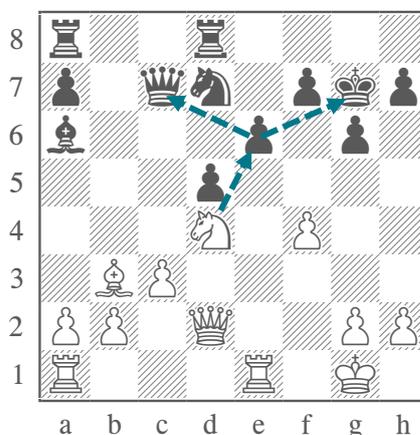
○ Diagramm 95

Auch der Bauer kann gefährliche Gabeln ausführen, da er ja beidseitig diagonal schlagen kann. Hier werden mit dem Zug d5 gleichzeitig König und Turm angegriffen, ähnlich einem Stier, der mit seinen Hörnern zwei Matadoren gleichzeitig aufspießt.



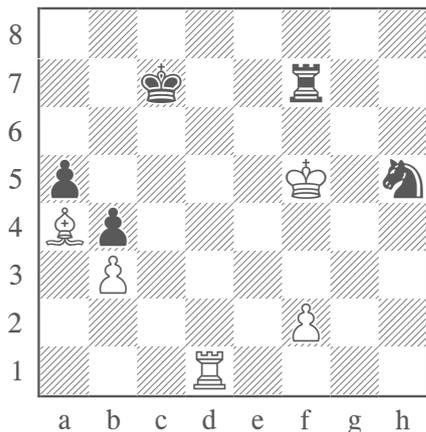
○ Diagramm 96

Der weiße Turm d1 ist durch den Läufer a4 angegriffen. Aber Weiss ignoriert das, denn mit dem Doppelzug des f-Bauern auf f4 kann er Dame und Springer gleichzeitig angreifen. Beachte: Wichtig ist, dass der g-Bauer durch die Dame d3 gedeckt ist. Sonst könnte die Dame diesen mit Schach schlagen und danach kann sich der Springer retten.



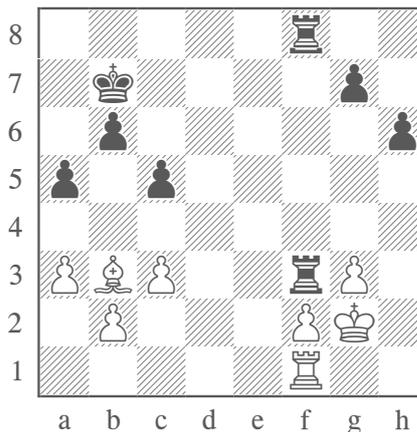
○ Diagramm 97

Hier eine etwas schwierigere Stellung, die zeigt, wie nur schon die Drohung einer Gabel ausgenutzt werden kann: Wenn der Bauer f7 nicht wäre, dann könnte der Springer d4 den Bauern e6 mit einer Gabel auf König und Dame schlagen. Daher kann Weiss mit dem Zug 1. Txe6 einen Bauern gewinnen. Der Turm darf nicht geschlagen werden, da nach 1..fxe6 eben diese Gabel 2. ♞e6+ mit Damengewinn möglich wäre.



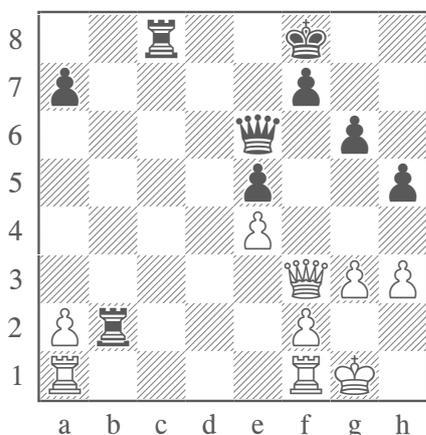
○ Diagramm 98

Ein Fehler, der in den Endspielen schon mal passiert. Schwarz hat mit dem Turm Schach geboten und will nach dem Wegzug des weissen Königs den Bauern auf e2 schlagen. Der König kann aber mit 1. ♖g6 beide schwarzen Figuren gleichzeitig angreifen und so den Springer gewinnen – der Turm kann den Springer nicht decken, weil der König alle Felder, wo das möglich wäre, beherrscht.



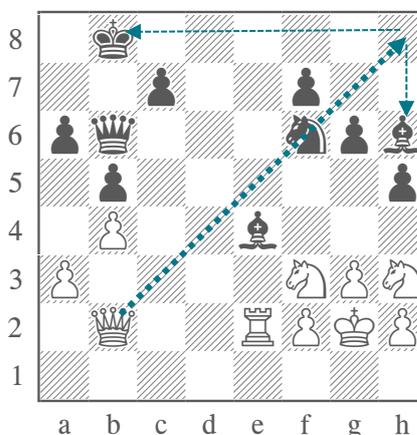
○ Diagramm 99

Weiss hat eine Qualität weniger (Turm gegen Läufer). Aber er ist am Zug und hat einen wunderbaren Doppelangriff. Siehst du ihn? Mit dem Zug 1. ♗d5+ wird gleichzeitig der König und der Turm angegriffen. Solche schönen Läufergabeln sind eher selten aber dann meist tödlich.



○ Diagramm 100

Vor allem im Endspiel mit Damen auf dem Brett gibt es immer wieder gefährliche Doppelangriffe. Die Dame kann quer über das ganze Brett eilen und gleichzeitig Punkte angreifen, die weit auseinander entfernt liegen. Das wird oft übersehen. Hier folgt 1. ♖a2+ mit Schach und Angriff auf den Tbz.

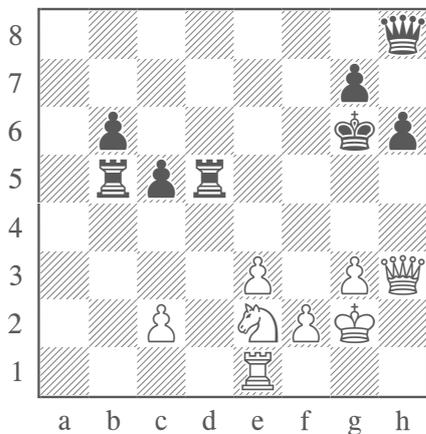


○ Diagramm 101

Weiss hat eine Qualität mehr. Er kann nun seiner Dame einen Doppelangriff ermöglichen und so weiteres Material gewinnen: Mit 1. ♖xe4 ♞xe4 gibt Weiss zunächst die Qualität zurück. Der schwarze Springer hat aber die Diagonale a1-h8 verlassen müssen, was der Dame den Weg nach a8 öffnet. Mit 2. ♖a8+ greift die Dame gleichzeitig den König b7 und den Läufer h6 an. Weiss erhält so zwei Figuren für seinen Turm. Das ist schwierig zu sehen!

Aufgabe 1:

Findest Du alle vier möglichen Doppelangriffe?



○ Diagramm 102

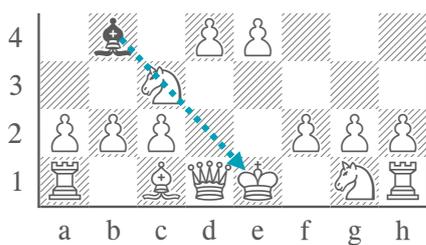
Lösung:

- 1. ♔e6+
- 1. c4
- 1. ♞f4+
- 1. ♞c3

Natürlich sind die Doppelangriffe mit Schach absolut zwingend. Am schwächsten ist 1. ♞c3, weil dies nach 1..c4 nur die Qualität gewinnt statt eines ganzen Turms.

DIE FESSELUNG

Die Fesselung kommt sehr häufig vor. Oft wird schon in der Eröffnung ein Springer gefesselt.



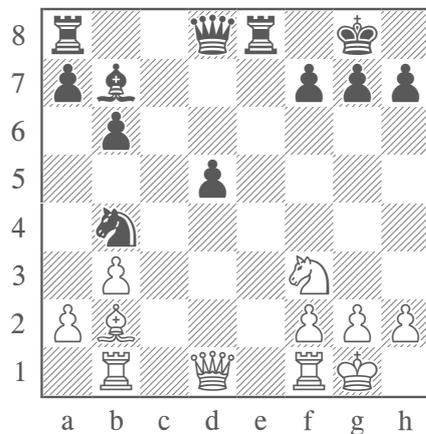
○ Diagramm 104

Der Springer auf c3 darf nicht ziehen, weil sonst der König durch den Läufer im Schach stehen würde. Daher sagt man, der Springer ist **gefesselt**. Das ist eine «echte» Fesselung, weil der Springer keinen einzigen zulässigen Zug hat. Die Regeln erlauben es nicht, den eigenen König in Schach zu stellen.

Viele Fesselungen sind ungefährlich und können einfach wieder aufgehoben werden.

Aufgabe 2:

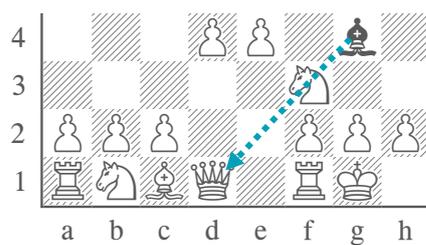
Ein Doppelangriff muss nicht immer auf zwei Figuren zielen...



○ Diagramm 103

Lösung:

- 1. ♚d4
- Angriff auf den Springer b4 und gleichzeitig Mattdrohung auf g7 -> der Springer geht verloren.

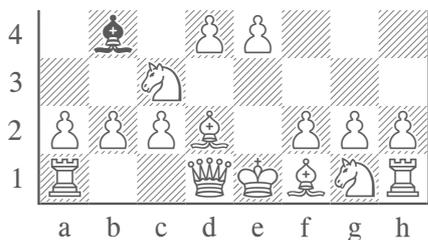


○ Diagramm 105

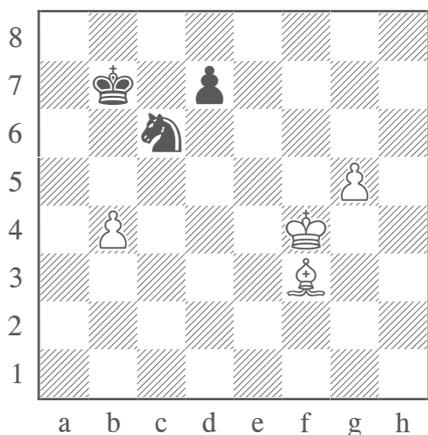
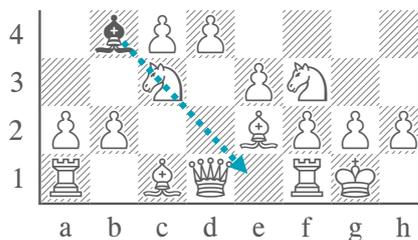
Hier fesselt der schwarze Läufer den Springer an die Dame. Würde der Springer ziehen, so könnte der Läufer die Dame schlagen. Im Gegensatz zum Diagramm links ist aber das Wegziehen des Springers kein verbotener Zug – daher ist das eine **»unechte«** Fesselung. Dazu mehr im Kapitel zum Seekadettenmatt.

... oder indem die dahinter stehende Figur wegzieht. Z.B. kann der König rochieren

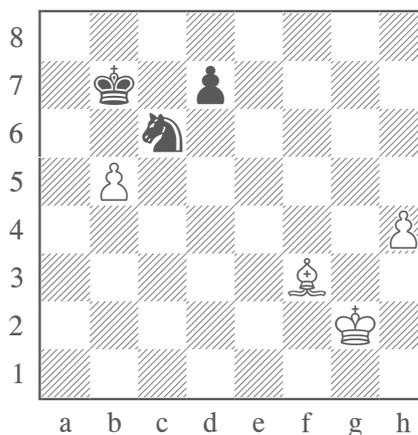
Zum Beispiel indem eine Figur (hier der Läufer) dazwischen gestellt wird ... (natürlich erst, nachdem Läufer und Springer entwickelt wurden).



Kann die gefesselte Figur aber mit einem Bauern angegriffen werden, so geht sie oft verloren.



○ Diagramm 106

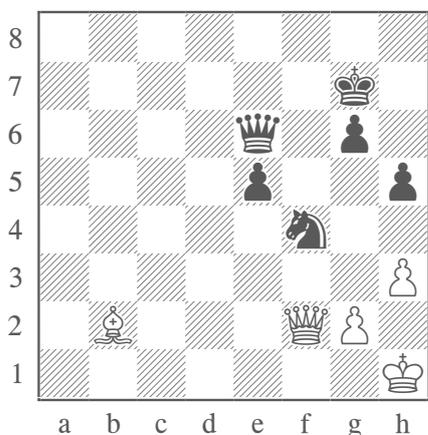


● Diagramm 107 – Schwarz am Zug

Der schwarze Springer auf c6 ist «echt» gefesselt - er darf nicht wegziehen. Weiss ist am Zug und kann das ausnutzen mit dem Bauernzug 1.b5 (siehe rechts).

Mit 1.b5 greift Weiss den Springer an. Schwarz ist am Zug. Der Springer darf ja nicht weg. Egal was Schwarz nun zieht – im nächsten Zug gewinnt Weiss den Springer.

Ist eine Deckungsfigur gefesselt, so nimmt diese ihre Deckungsaufgabe nicht mehr wahr:.



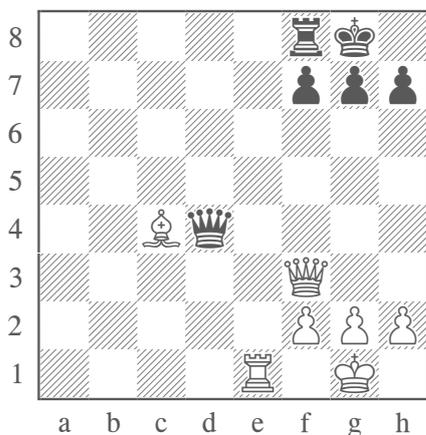
○ Diagramm 108

Links: Der Bauer e5 ist durch den Läufer b2 an den König gefesselt. Er darf nicht ziehen – will heissen, der Springer f4 ist eigentlich gar nicht gedeckt. Weiss am Zug kann also diesen einfach mit der Dame schlagen.
1. ♕xf4

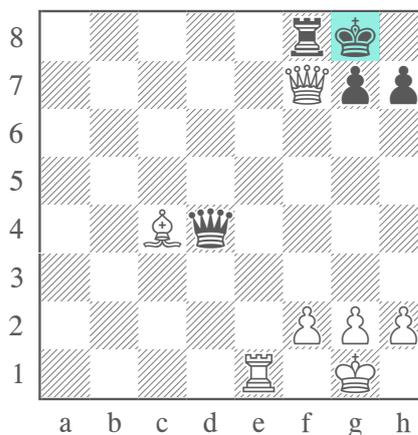
Das sieht komisch aus, nicht? Daran muss man sich erst mal gewöhnen: Die Dame schlägt eine Figur, die scheinbar durch einen Bauern gedeckt ist, und bleibt trotzdem unversehrt.

Sogar Mattmotive entstehen dank Fesselungen. Im linken Diagramm ist der Bauer f7 gedeckt. Er ist zweimal angegriffen und auch zweimal gedeckt. Aber wenn er mit der Dame

geschlagen wird, ist der Turm, der zurückschlägt selber auch wieder gefesselt und kann nicht mehr zurück auf die Grundreihe!



○ Diagramm 109

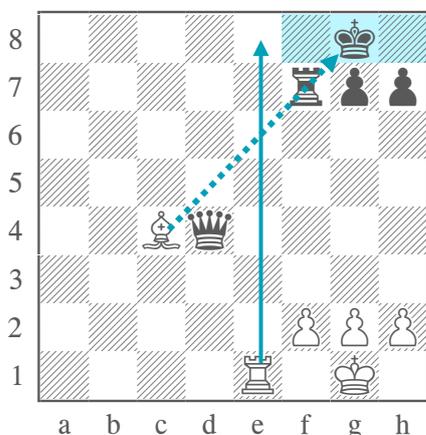


● Diagramm 110 – Schwarz ist am Zug

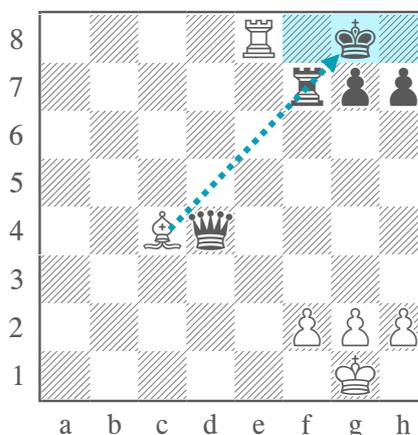
Ein Fesselungsmotiv verhilft hier Weiss zum Sieg. Der Bauer f7 scheint mit König und Turm gut gedeckt zu sein. Dennoch kann die Dame zuschlagen. Mit 1. ♕xf7+ schlägt sie den Bauern mit Schach und greift den Turm f8 an (siehe rechts).

Schwarz am Zug schlägt die Dame, natürlich mit dem Zug 1.. ♖xf7

Hinweis: Der König könnte mit 1.. ♔h8 auch aus dem Schach ziehen, aber dann würde die Dame einfach den Turm schlagen und gleichzeitig mattsetzen. 2. ♕xf8#.



○ Diagramm 111



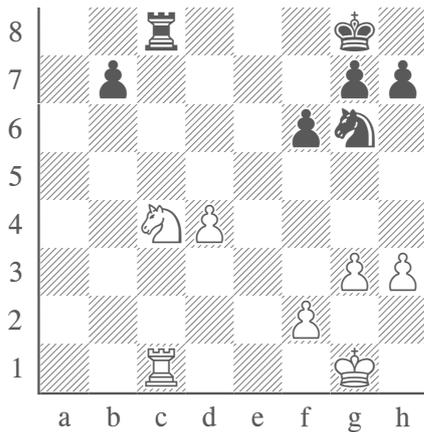
● Diagramm 112

Nach 1.. ♖xf7 ist aber der schwarze Turm durch den Läufer «echt» an den König gefesselt. Jeder Turmzug ist illegal (durch die Regeln verboten). Da nützt es auch nichts, dass der Läufer von der Dame geschlagen werden könnte, denn vorerst ist ja Weiss am Zug. Und dieser spielt 2. ♕e8#, setzt also den schwarzen König matt.

Das Mattbild. Der Turm kann seinem König nicht helfen, weil er gefesselt ist

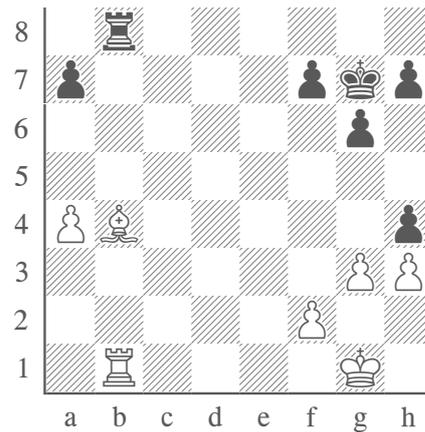
Schau dir nochmals die Ausgangslage links oben an. Kannst Du es nun durchrechnen?

Manchmal gibt es eine wundersame Rettung aus der Fesselung.



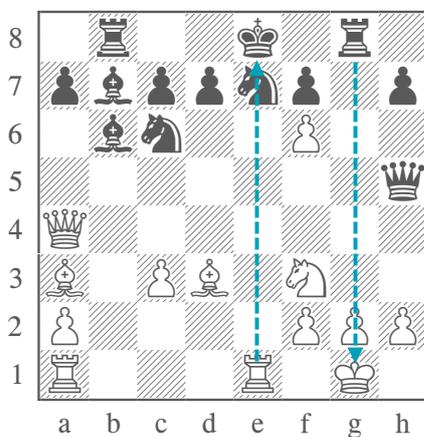
○ Diagramm 113

Nach einem Tausch steht der weiße Springer vor dem ungedeckten Turm c1. Schwarz nutzte diese Gelegenheit und fesselte den Springer mit 1. ♖c8. Er droht nun, mit dem Bauernzug 2..b5 den Springer abzuholen. Doch vorher ist Weiss noch am Zug und kann sich retten, aber wie? Mit dem Zug 2. ♖c2 stellt er den Turm auf ein Feld, wo er vom Springer gedeckt werden kann. Folgt nun 2..c5, so spielt Weiss einfach 3. ♘e3 und deckt so den Turm. Diese «unechte» Fesselung hat Schwarz also keinen Figurengewinn gebracht.



○ Diagramm 114

Die Stellung ist fast die gleiche gleich wie links. Diesmal ist ein Läufer gefesselt und wieder kann Weiss am Zug versuchen, diesen zu retten. Der Zug 1. ♖b2 wäre natürlich möglich mit der gleichen Idee wie links. Aber hier geht noch mehr! Mit 1. ♙c3+ zieht der Läufer weg und bietet Schach. Schwarz muss erst den König aus dem Schach bringen, wonach Weiss den Turm auf b8 schlägt. Weiss konnte eine unechte Fesselung ins Gegenteil umwandeln, in einen Abzugsangriff -> siehe nächstes Kapitel.



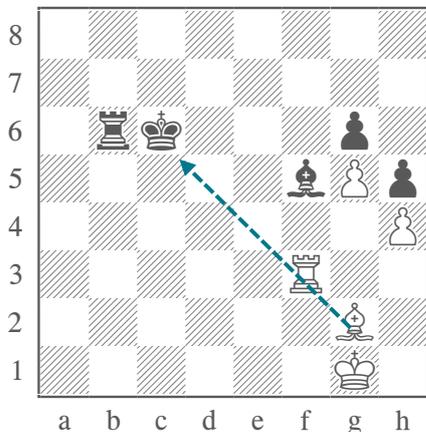
○ Diagramm 115

Links: Das ist eine Stellung der Partie Andersson-Dufresne aus dem Jahr 1852. Der schwarze Springer e7 ist durch den Turm e1 an den König gefesselt. Da er durch einen Bauer angegriffen ist, wird er verloren gehen. Allerdings ist auch der Bauer g2 gefesselt. Durch den Turm auf g8. Die Dame h5 kann also den Springer f3 schlagen, der Bauern kann nicht zurückschlagen!

In der Partie konnte Weiss die Fesselung ausnutzen und mit hervorragenden und überraschenden Zügen gewinnen. Dieses Spiel ging als sogenannte «**Immergrüne Partie**» (Evergreen) in die Geschichte ein. Suche auf YouTube nach «Immergrüne Partie» und lass dir dieses Meisterwerk vorführen.

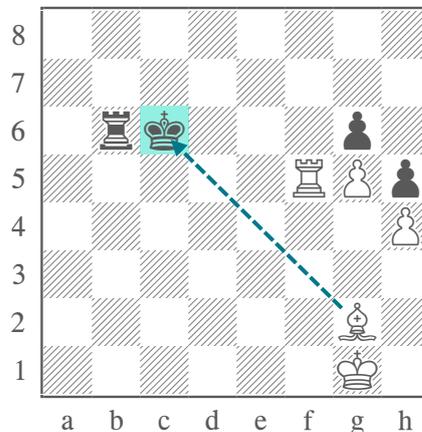
DER ABZUG

Den Abzugsangriff haben wir bereits beim Doppelschach gesehen. Erinnerst du dich? Der Abzug ist etwas weniger häufig als die Fesselung. Dafür wird meistens sehr grosser Schaden angerichtet – ähnlich wie bei der Gabel.



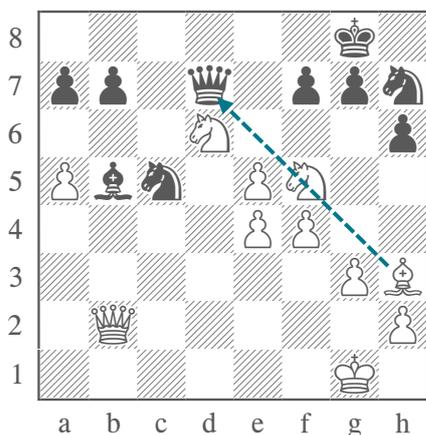
○ Diagramm 16

Der weisse Läufer zielt in Richtung König. Der Turm auf f3 unterbricht diese Diagonale aktuell noch. Zieht dieser aber weg, so steht Schwarz im Schach. Dadurch gewinnt der Turm einen Zug (ein Tempo) – der König muss ja erst aus dem Schach ziehen. Weiss kann daher den Läufer gedeckten f5 schlagen, ohne danach den Turm zu hergeben zu müssen.



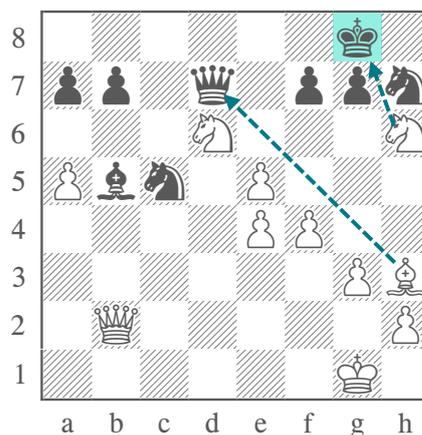
● Diagramm 17 Schwarz am Zug

Nach 1. Rxf5+ : Der König steht Schach und muss ziehen. Danach kann Weiss den Turm wieder wegziehen und hat den Läufer gewonnen.



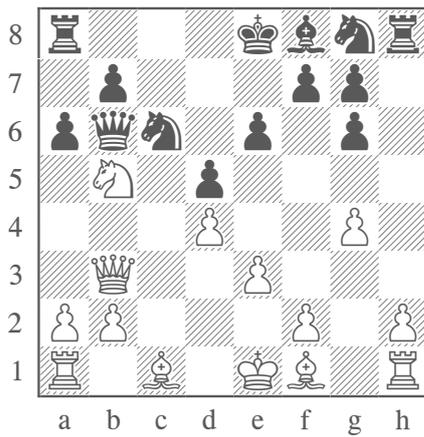
○ Diagramm 18

Der Springer f5 blockiert die Diagonale des weissen Läufers h3 auf die schwarze Dame. Dieser Springer kann aber auch Schach geben! Also: siehe rechts.



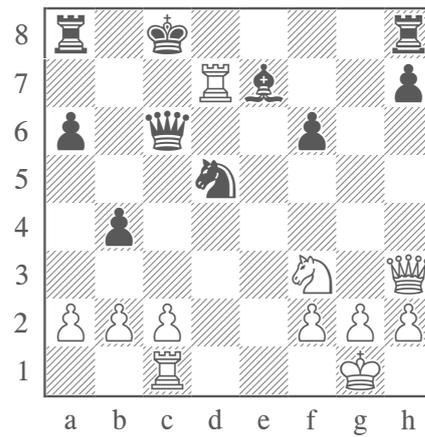
● Diagramm 19 Schwarz am Zug

1. Nh6+ ! Der Springer opfert sich mit Schachgebot auf h6. Weil Schwarz den Angriff auf den König abwehren muss, hat er keine Zeit, die ebenfalls angegriffene Dame zu retten.



○ Diagramm 120

Schwarz hat soeben a6 gezogen und den Springer angegriffen. Ein grober Fehler, denn dadurch ist seine Dame nicht mehr gedeckt. Der weisse Springer kann zudem auf d6 Schach bieten. Mit dem Wegzug demaskiert er den Angriff der weissen Dame b3 auf die ungedeckte schwarze Dame, welche im nächsten Zug geschlagen wird - nachdem Schwarz seinen König aus dem Schach genommen hat (der Läufer f8 schlägt den schachgebenden Springer). So kriegt Weiss eine Dame für einen Springer und erhält einen deutlichen Materialvorteil.



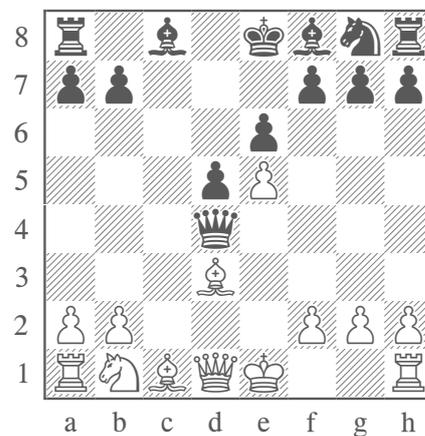
○ Diagramm 121

Weiss hat eine Figur weniger, aber er hat einen Trumpf im Ärmel: Wenn er mit dem Turm d7 wegzieht, steht der schwarze König im Schach (durch die Dame auf h3). Weiss gewinnt durch dieses Abzugsschach ein Tempo (= einen freien Zug), um irgendwo Schaden anzurichten. Er könnte den gedeckten Läufer e7 schlagen oder den Springer auf d5. Aber am meisten Material gewinnt er, wenn er einfach auf d6 zieht und die schwarze Dame angreift, die er dann im nächsten Zug schlagen kann.



○ Diagramm 122

Mit dem Bauernzug e5 greift Weiss den Sf6 an und gleichzeitig durch Abzug mit dem Lg2 den Turm auf a8. Beachte: Könnte der Springer nach d5 hüpfen, so würde er sich selber retten und gleichzeitig die Diagonale des Läufers wieder schliessen. Aber leider steht da auf c4 ein Bauer, der das Feld d5 kontrolliert. Weiss verliert also eine Figur.

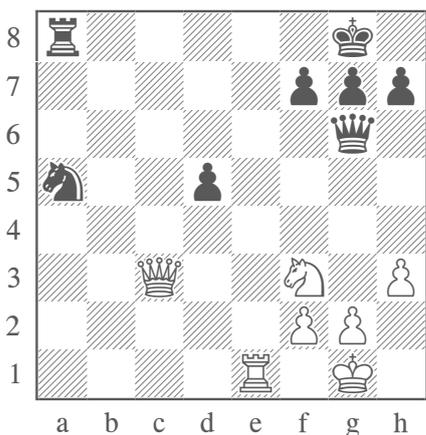


○ Diagramm 123

Die schwarze Dame hat soeben den Bauern d4 verspeist. Was spielt Weiss? Ja natürlich 1. ♖b5+ ♜d7 2. ♙xd4. Das ist eine bekannte Falle der «Französischen Verteidigung», einer sehr beliebten Eröffnung.

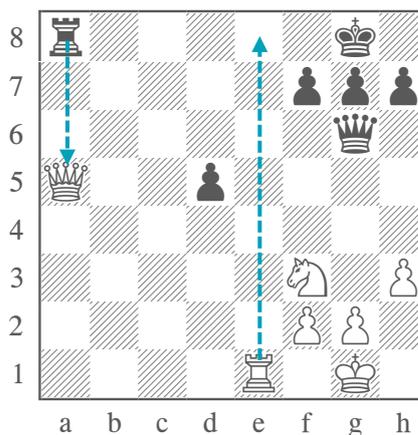
Tipp: Schaue mal an, was in Wikipedia unter Stichwort Zwickmühle (Schach) erklärt wird.

ABLENKUNG



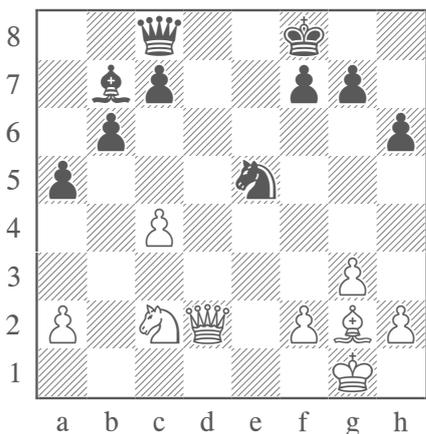
○ Diagramm 124

Wäre der schwarze Turm auf a8 nicht, so könnte der weiße Turm auf e8 den schwarzen König mattsetzen. Dieser Turm verteidigt daher den Springer a5 eigentlich gar nicht. Die weiße Dame kann den Springer einfach schlagen.



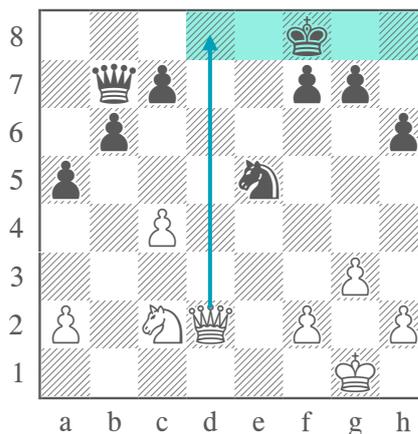
○ Diagramm 125 Schwarz am Zug

Stellung nach 1. ♖xa5: Schlägt der Turm die Dame setzt Weiss mit ♖e8 matt. Bleibt er auf der Grundlinie, um das Matt zu verhindern, so hat Weiss eine Figur gewonnen.



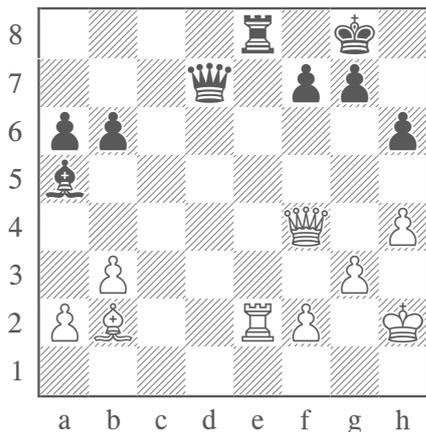
○ Diagramm 126

Schwarz hat einen Bauern mehr. Er hat soeben den Springer von c6 nach e5 gezogen. Wo er den Bauern c4 angreift und gleichzeitig den Tausch der Läufer anbietet. Das ist ein grober Fehler. Siehst du wieso?

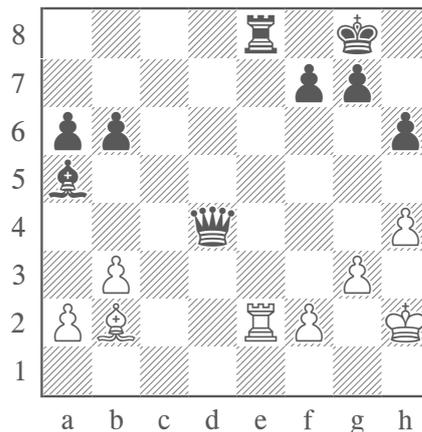


○ Diagramm 127

Nach dem Tausch 1. ♗xb7 ♕xb7 ist die Dame von der Grundreihe abgelenkt und Weiss kann auf d8 den schwarzen König mattsetzen! 2. ♖d8#
Schlägt die schwarze Dame den Läufer nicht, hat Schwarz eine Figur verloren..



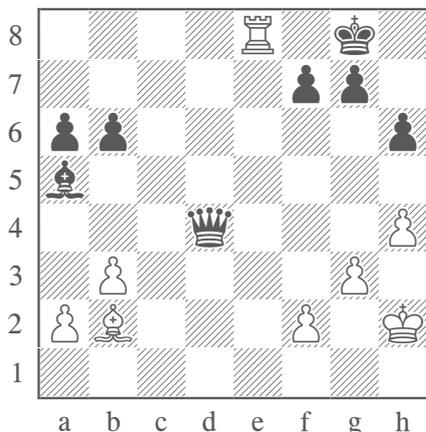
○ Diagramm 128



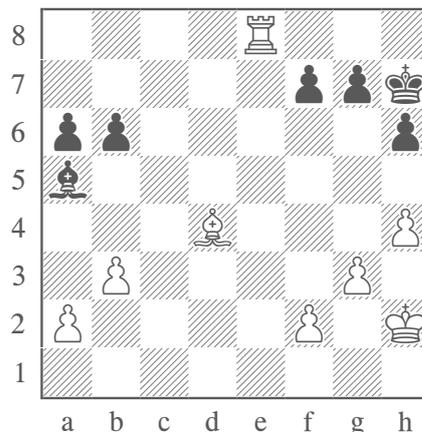
○ Diagramm 129

Schwarz hat den Turm nach e8 gezogen und bietet Turmtausch an. Weiss zieht nun überraschend 1. ♕d4. Die Dame droht Matt auf g7 und greift die schwarze Dame an. Um die Mattdrohung abzuwenden, muss Schwarz die Dame tauschen. Es folgt also:
 1. ♕d4 ♕xd4 ..Siehe rechts.

Nun ist aber der Turm auf e8 ungedeckt (die Dame wurde von ihrer Deckungsaufgabe abgelenkt). Und was wichtig ist: Weiss kann den Turm mit Schach schlagen!
 Es folgt also 2. ♖xe8+



● Diagramm 130 Schwarz am Zug



● Diagramm 131

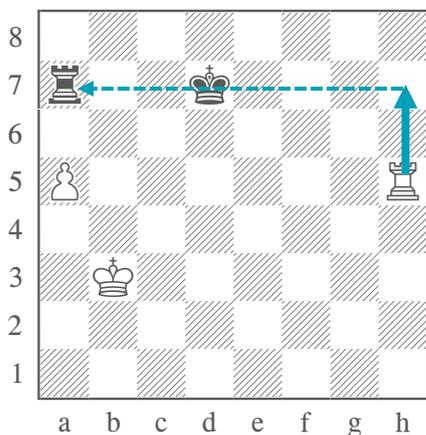
Nach 2. ♖xe8+ steht Schwarz Schach – er muss erst den König wegziehen. Danach ist wieder Weiss am Zug und kann die Dame zurückschlagen. 2.. ♔h7 3. ♕xd4

Weiss hat den Turm e8 gewonnen.
 Beachte einen Zug wie 2. ♖xe8+, der statt bevor die Dame zurückgeschlagen wird, zuerst den Turm nimmt, nennt man **Zwischenzug**.

Die Ablenkung ist sicher etwas schwieriger zu sehen als die bisher besprochenen Motive. Sollte das dir nun etwas Schwierigkeiten machen, lege es ein zwei Tage auf die Seite und schaue es dir später nochmals an. Auch zu diesem Motiv kannst du auf YouTube gute Filme finden, die dir das noch näher erklären. Oder frag einfach einen Schachspieler.

DER SPIESS

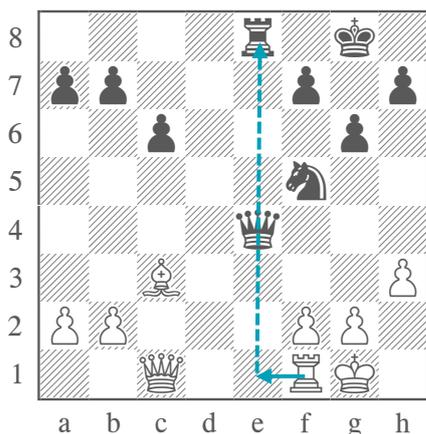
Der Spiess ist das Gegenstück zum Abzugsangriff. Die wertvolle Figur steht hier nicht hinter einer anderen, sondern vor dieser. Sie wird angegriffen und muss wegziehen, so dass die Figur dahinter verloren geht. Ein Bild sagt mehr als tausend Worte:



○ Diagramm 132

Links: Der schwarze König steht auf der gleichen Reihe wie sein Turm. Weiss kann nun mit ♖h7 Schach bieten. Wenn der König wegzieht, kann Weiss den dahinterstehenden Turm gewinnen.

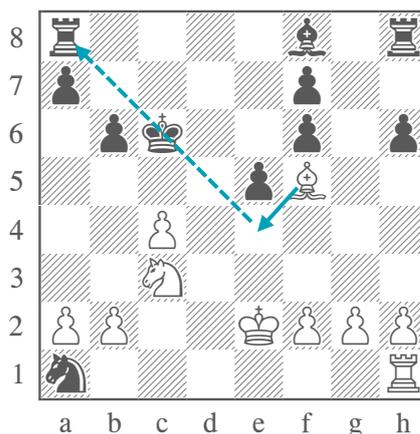
Das Motiv kommt schon mal im Endspiel vor. Der schwarze König wollte dem Turm helfen, den weissen Freibauern aufzuhalten und hat sich von der Grundreihe auf die unglückliche zweite Reihe begeben.



○ Diagramm 133

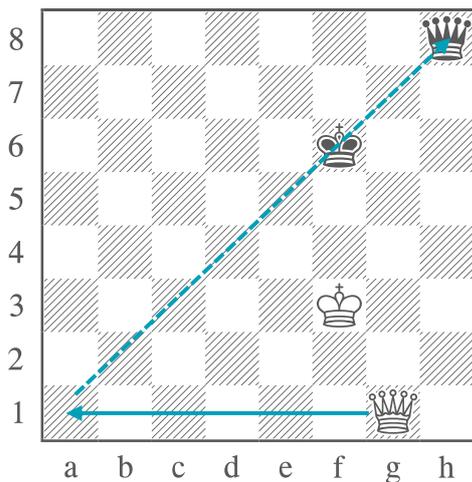
Das Motiv «Spiess» kommt oft auch vor, wenn Dame und Turm auf einer Linie stehen und die Dame den Turm nicht über eine Diagonale decken kann. Hier kann Weiss mit 1. ♖e1 die Dame angreifen und wenn diese aus der e-Linie wegzieht den Turm auf e8 schlagen (was gleich Matt ist). Beachte: Wäre der Bauer c6 noch auf c7 so hätte die Dame nach c6 zurückziehen und von dort den Turm decken können.

Beachte. Will Schwarz das Matt auf e8 nicht zulassen, muss er die Damen geben!



○ Diagramm 134

Schwarz hat soeben nach einer Springergabel den Turm a1 geschlagen. Weiss kann sich diesen Turm aber zurückholen. Mit dem Zug 1. ♙e4+ stellt er Schach und wenn der König sich wegbewegt, schlägt der Läufer den Turm a8.

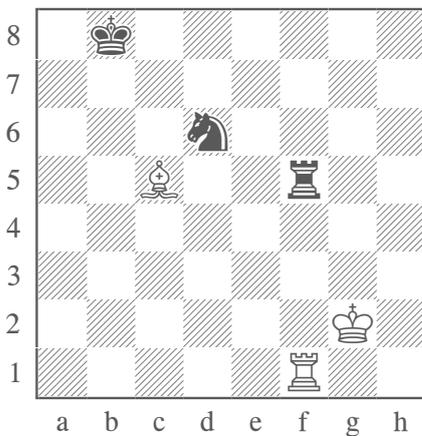


○ Diagramm 135

Links: Hier haben beide Spieler fast gleichzeitig eine neue Dame erhalten. Weiss ist aber am Zug und kann die unglückliche Stellung des schwarzen Königs ausnutzen. Mit 1. ♖a1+ (oder 1. ♜d4+) bietet die weiße Dame dem König auf der langen Diagonalen Schach. Dieser muss weichen, hat aber kein Fluchtfeld, von wo er die hinter ihm stehende Dame decken kann (auf g7 stünde er ja weiterhin im Schach). Daher geht die schwarze Dame, kaum aufs Brett gekommen, gleich wieder verloren.

DECKUNGSFIGUR (ANGRIFF, SCHLAGEN)

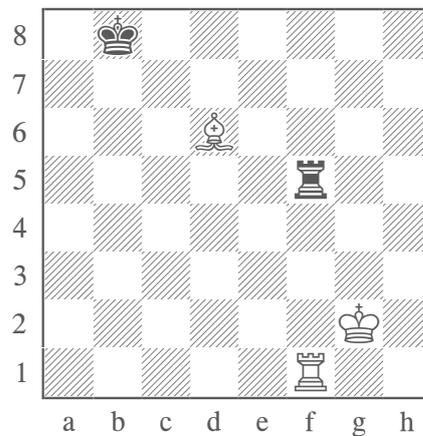
Manchmal können Figuren die eine andere decken, selber angegriffen oder getauscht werden und dann steht plötzlich eine Figur ohne Schutz da.



○ Diagramm 136

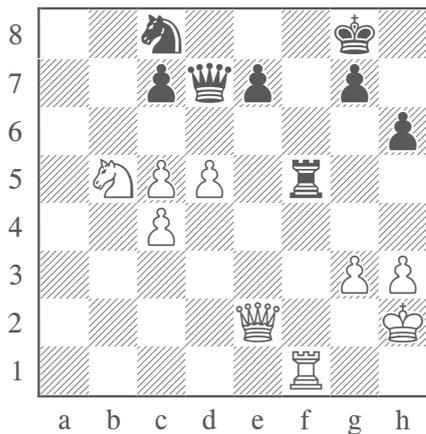
Schwarz bietet Turmtausch an. Sein Turm ist durch den Springer gedeckt. Dieser kann aber mit Schach geschlagen werden!

1. ♙xd6+ siehe rechts

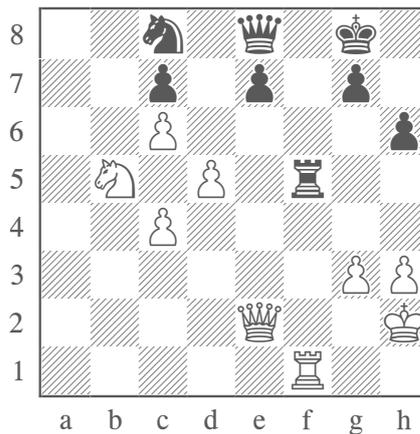


● Diagramm 137 – Schwarz am Zug

Nun steht Schwarz im Schach. Der König muss ziehen. Derweil steht sein Turm ohne Deckung da und geht im nächsten Zug verloren.



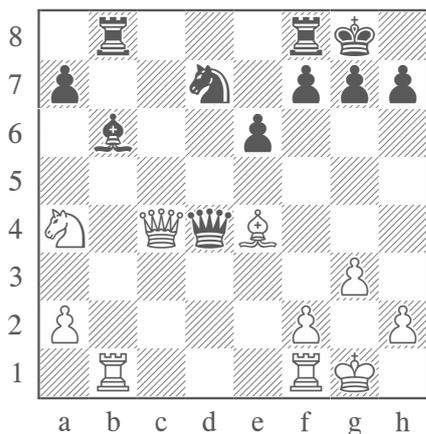
○ Diagramm 138



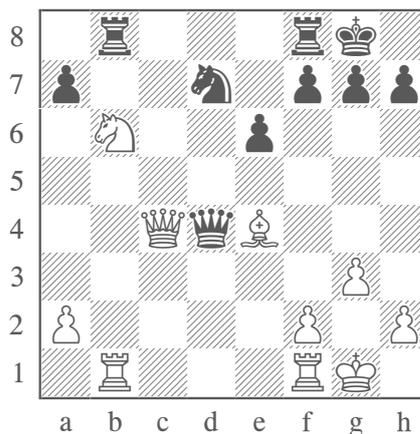
○ Diagramm 139

Wieder stehen sich zwei Türme gegenüber. Der schwarze Turm ist durch die Dame gedeckt. Diese kann aber mit dem Bauernzug c6 angegriffen werden und sie muss weichen: 1.c6 ♕e8

Nun steht der Turm ohne Deckung da und geht verloren. 1. ♖xf5



○ Diagramm 140



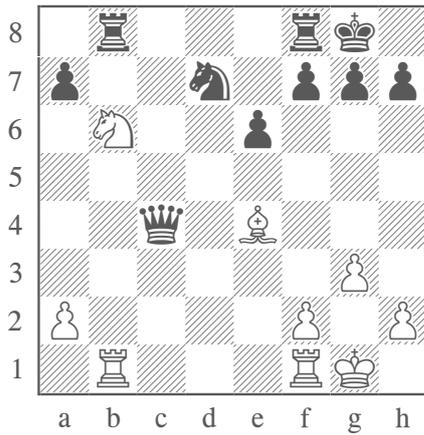
● Diagramm 141 Schwarz am Zug

Schwarz hat soeben ♗f6-d4 gezogen und hofft, mit dem Doppelangriff auf die ungedeckte weiße Dame und den Läufer einen Tausch der Damen zu erzwingen. Unglücklicherweise für Schwarz kann aber der Sa4 die Deckungsfigur der schwarzen Dame schlagen und gleichzeitig die eigene weiße Dame decken. Weiss spielt also: 1. ♘xb6 -> siehe rechts

Weiss hat den Läufer auf b6 geschlagen. Nun ist die weiße Dame durch den Springer gedeckt, hingegen die schwarze nicht mehr. Dass der Springer b6 sogar 2x angegriffen ist, spielt keine Rolle, denn Schwarz muss sich zuerst um seine Dame kümmern. Er schlägt also die weiße Dame.

1.. ♕xc4

Siehe nächstes Diagramm

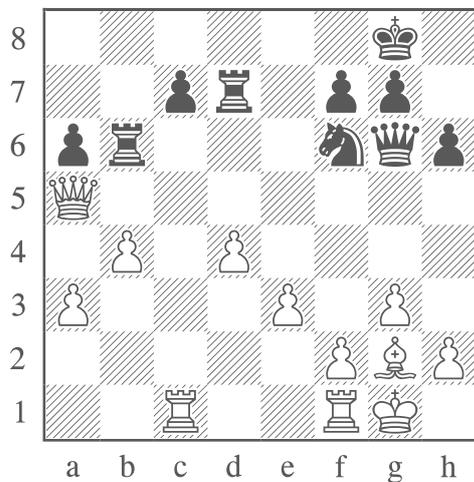


○ Diagramm 142

Schwarz hat die weiße Dame geschlagen und Weiss ist am Zug. Er kann mit dem Springer auf b6 zurückschlagen und gleichzeitig diesen angegriffenen Springer in Sicherheit bringen.

2. ♞xc4 (siehe rechts)

Zwei Stellungen für Profis:

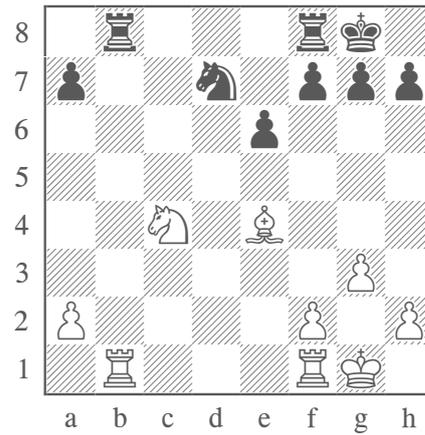


○ Diagramm 144

Schwarz hat den angegriffenen Bauern c7 mit dem Zug ♖d7 gedeckt. Was ist sein Denkfehler?

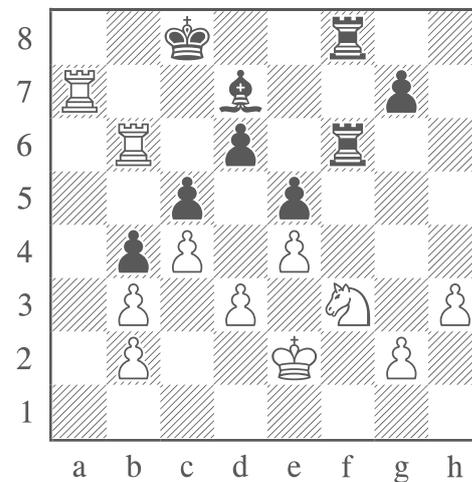
Der Bauer deckt den Turm auf b6. Daher kann Weiss sein Turm opfern: 1. ♖xc7 ♖xc7 2. ♚xb6 und gewinnt so einen Bauern.

Die Hergabe des Turms mit 1. ♖xc7 bezeichnet man als **Scheinopfer**, weil der Turm gleich im nächsten Zug wieder zurückgewonnen werden kann.



● Diagramm 143 – Schwarz am Zug

Schwarz ist wohl am Zug, aber Weiss konnte die Dame zurückschlagen und gleichzeitig seinen Springer aus der Gefahrenzone bringen. Somit hat Weiss einen Läufer gewonnen!



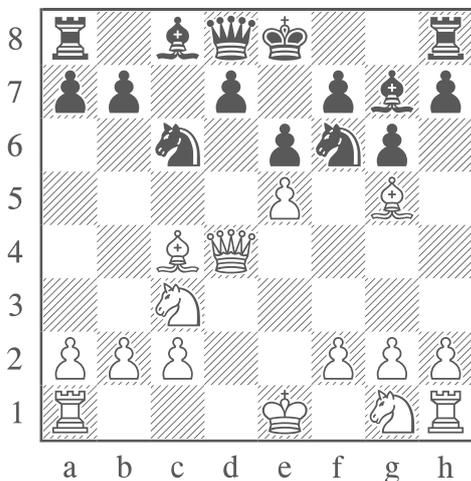
○ Diagramm 145

Weiss kann auch hier einen Bauern gewinnen. Das ist recht schwierig zu sehen, auch ein erfahrener Spieler wird ein paar Minuten brauchen: Der Turm f6 deckt den Bauern d6. Andererseits kann Weiss mit Ta8+ mit Schach indirekt den hinter dem König stehenden Turm f8 angreifen. Also: 1. ♖xd6 ♖xd6 2. ♖a8+ ♚c7 3. ♖xf8

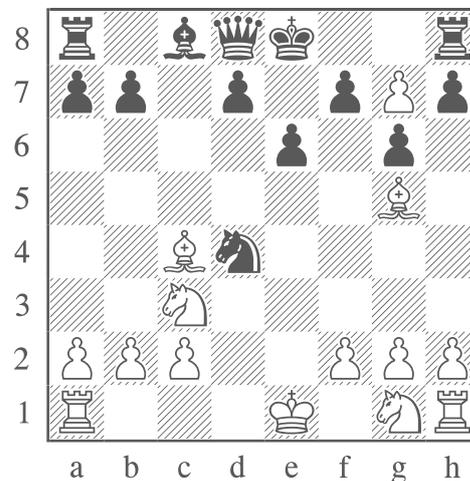
Zusammenfassung

Zwei Stellung mit mehreren Motiven:

1) Die erste ist besonders schön in der Abfolge, aber auch schwierig zu berechnen:



○ Diagramm 146 - Weiss am Zug



● Diagramm 147 Folgediagramm

Stellung nach fxc7 (**Schwarz am Zug**)

Links: Schau die Stellung links genau an und suche alle Motive, die sich darin verstecken.

Weiss hat den gefesselten ♘f6 mit dem Bauern e5 angegriffen. Schwarz seinerseits greift nun mit ♜c6 die weiße Dame an und droht nach deren Schlagen die Gabel (König+Turm) auf c2.

Stell diese Stellung auf dem Brett auf und spiele alle Varianten durch!

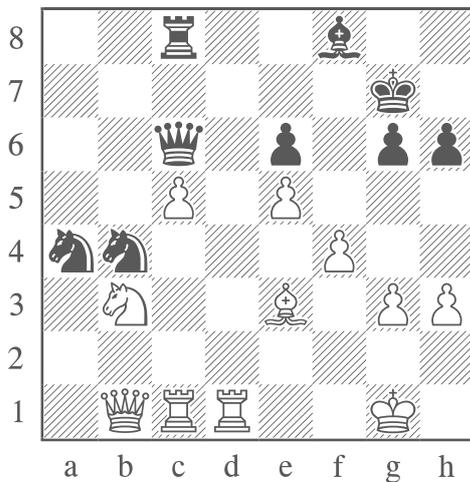
Weiss ist aber am Zug. Er rechnet wie folgt: Wenn ich den Springer mit dem Bauern schlage, dann schlägt Schwarz meine Dame und droht auf c2 die Gabel auf König und Turm. Ich bin aber am Zug. Ich schlage mit dem Bauern auch noch den Läufer b7 (**siehe rechtes Diagramm**). Ich habe also einen Springer und einen Läufer für die Dame, was noch nicht genug ist. Aber: Ich greife ja den Turm h8 an und wenn ich den schlage, erhalte ich wieder eine Dame mit Schach und Angriff auf den Springer d4! Gleichzeitig hat aber das Schlagen des Läufers die Diagonale meines Läufers g4 auf die Dame geöffnet!

Im **rechten Diagramm** ist Schwarz am Zug

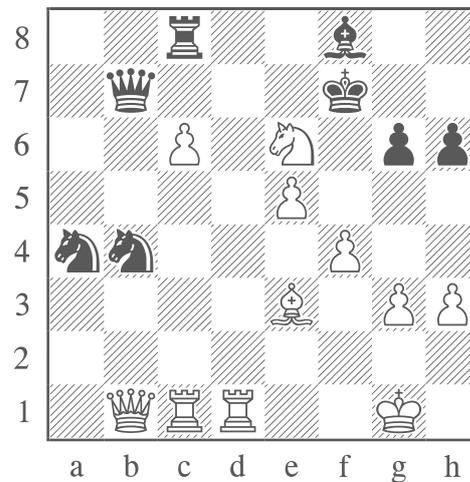
1. Schlägt er den Läufer, so schlägt Weiss den Turm mit Damenumwandlung und Schach und gleichzeitigem Angriff auf den Springer d4. Schwarz muss den König in Sicherheit bringen, was Weiss Zeit gibt, den Springer zu schlagen und so die Gabel auf c2 zu verhindern. Schwarz hat einen Turm und zwei Figuren mehr!
2. Spielt Schwarz ♜g8, dann schlägt der weiße Läufer die Dame. Weiss wird auch nach der Gabel auf c2 eine Figur mehr haben.

Schau nun nochmals die Anfangsposition links oben an. Du siehst die durch den schwarzen Springer hindurch angegriffene Dame und du siehst die Diagonale mit den drei Figuren, die der weiße Bauer schlagen kann - bis hin zur Damenumwandlung. Alles logisch, nicht?

2) Die zweite Stellung zeigt eine unglaubliche Vielfalt an Doppelangriffen.



○ Diagramm 148



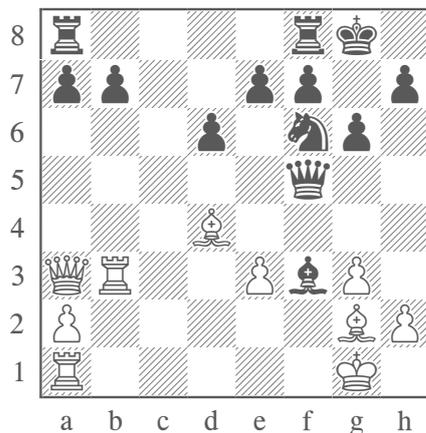
● Diagramm 149 - Schwarz am Zug,

Links: Weiss hat eine Qualität (Turm gegen Springer) und zwei Bauern mehr. Der schwarze Springer auf b4 ist ungedeckt und Weiss kann ihn mit einem Abzug angreifen, indem er seinen ♘b3 wegzieht. Aber wohin zieht der Springer? Natürlich auf d4! Dort bedroht er die schwarze Dame und gleichzeitig den Bauern e6, der zudem mit Schach geschlagen würde (Gabelangriff). Die Dame kann aber nicht gleichzeitig den Springer und den Bauern decken. Entscheidet sie sich für den Springer, so folgt nach 1. ♘d4 ♔b7 2. ♘xe6+. Nun steht der König im Schach und muss ziehen: 2.. ♕f7. Aber nun folgt verheerend der Zug 3.c6! mit Damenangriff (rechtes Diagramm).

Rechts (nach dem Zug 3.c6): Der freche Bauer auf c6 ist dreimal angegriffen, aber er kann nicht geschlagen werden. Nicht mit dem Springer, weil sonst die Dame auf b7 durch die weiße auf b1 geschlagen würde (der Springer ist also gefesselt), aber auch nicht mit dem Turm. Was könnte Weiss nach ♖xc6 ziehen? Ja genau: ♘d8+ mit **Familienschach** (Gabel auf König, Dame und Turm gleichzeitig)! Im rechten Diagramm droht Weiss auch ganz stark mit ♖e7+, was ebenfalls die Dame gewinnen würde, wenn Sie in der siebten Reihe bleibt. Weicht sie aber aus, kommt trotzdem ♖e7+. Danach muss der König nach g8 oder e8 ziehen und die weiße Dame dringt auf g6 ein und setzt matt (im Fall von ♔g8 im nächsten Zug auf h7). Also auch die Dame b1 kann sich schnell in den Angriff einschalten.

Der Abzugsangriff 1. ♘d4 hat hier den Springer b4 wohl (noch) nicht gewonnen, aber dafür gesorgt, dass Weiss eine wunderbare Angriffsstellung erreicht, die Schwarz nicht überleben sollte.

TAKTIK TRAINIEREN



○ Diagramm 150

Aufgabe: Was zieht Weiss? Es gibt zwei Motive, nur eines davon funktioniert. Es gibt also eine Lösung, die nur gut aussieht und eine wirklich gute.

Lösung. Falsch wäre hier der Abzug 1.e4. Der Bauer greift die Dame an, während der Turm und Dame den Läufer angreifen. Das funktioniert aber nicht, weil der Läufer einfach den Bauern schlagen und so sich selbst wie auch die Dame aus der Gefahr bringen kann. Richtig dagegen ist. 1.Tf1, das den Läufer fesselt und ihn auch gleich ein zweites Mal angreift. Im nächsten Zug wird dieser verloren gehen.

Taktiktraining ist wohl der grösste Hebel, um rasch besser zu werden im Schach.

Für deine weitere Entwicklung solltest du dir ein gutes Buch über Schachtaktik zulegen. Der Grund ist, dass du für das weitere Training die wesentlichsten Motive etwas kennenlernen solltest. Es gibt so viele Bücher, dass es müssig wäre, hier etwas vorzuschlagen. Schau bei Niggemann.com unter Lehr- und Trainingsbücher. Wähle ein Buch, das dir taktische Motive auch wirklich erklärt. Die meisten Bücher bei Niggemann haben Rezensionen, so dass du gut das Passende finden kannst.

Taktik kannst du im Internet sehr gut auf recht vielen Seiten üben. Zum Beispiel unter «<https://de.chesstempo.com/tactical-motifs.html>», Hier werden ebenfalls die wichtigsten Motive vorgestellt. Damit kannst du dir eine gute Basis erarbeiten, um von den Taktikrätseln noch besser profitieren zu können! Solche Taktikrätsel gibt es beispielsweise hier:

- Lichess.org unter Training
- Chesstempo.com
- Chess.com
- Chess24.com
- Chessimo.com
- Shredderchess (Problem des Tages)
- Ideachess.com

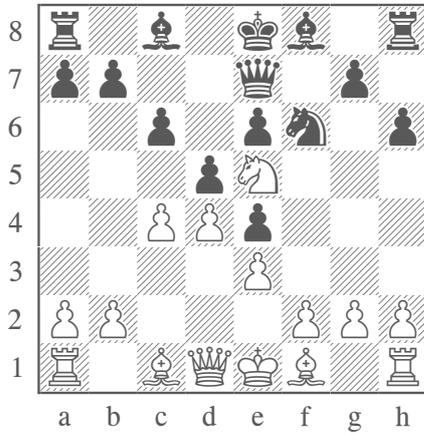
Und viele, viele weitere... Suche einfach mit «chess tactics». Es gibt einige gute mobile Apps:

- Lichess.org
- CT-Art
- Chessimo
- Chess Tactics pro

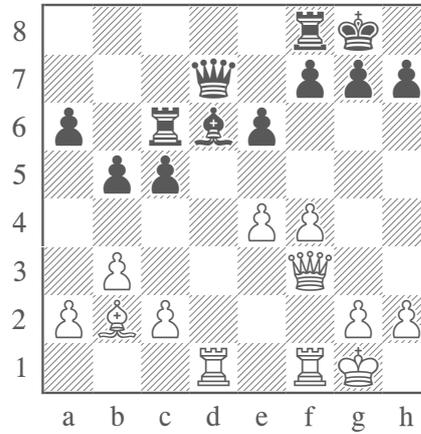
Siehe dazu auch das nächste Kapitel! Vorerst aber ein paar Übungen.

ÜBUNGEN TAKTIK

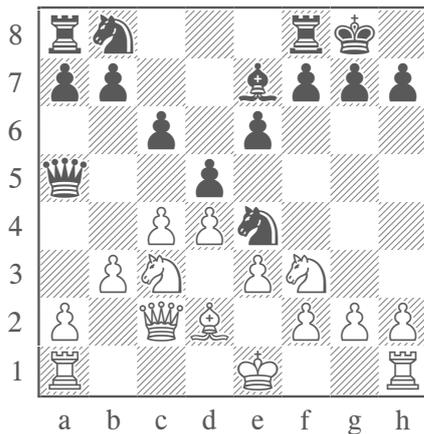
Nachfolgend ein paar Taktik-Stellungen: Finde den nächsten Zug für Weiss und das Motiv dazu -> es ist **immer Weiss am Zug!**



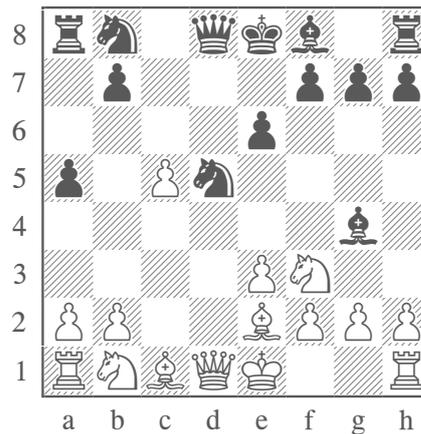
○ Diagramm 151



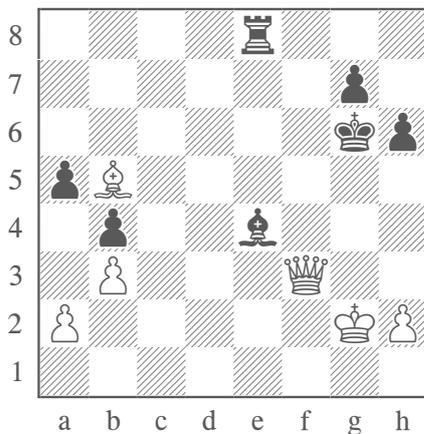
○ Diagramm 152



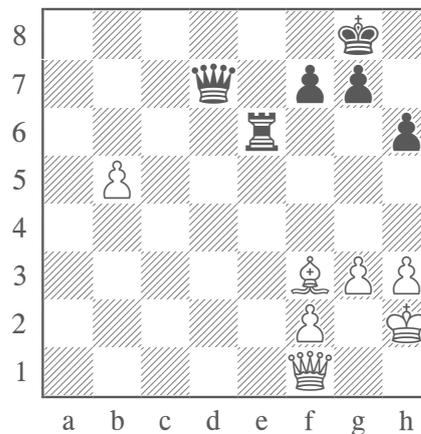
○ Diagramm 153



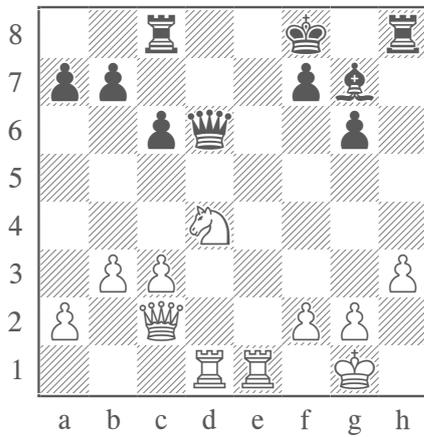
○ Diagramm 154



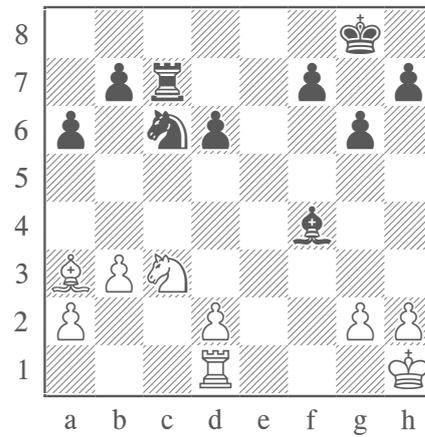
○ Diagramm 155



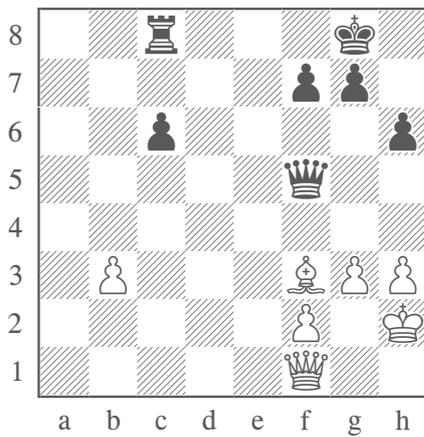
○ Diagramm 156



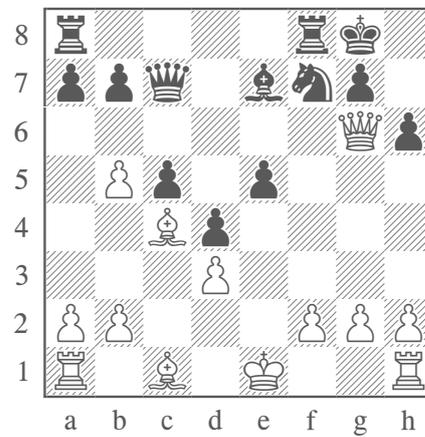
○ Diagramm 157



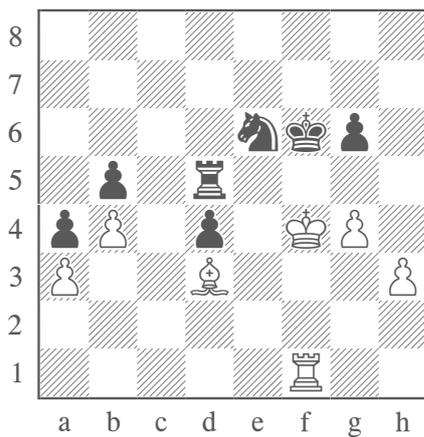
○ Diagramm 158



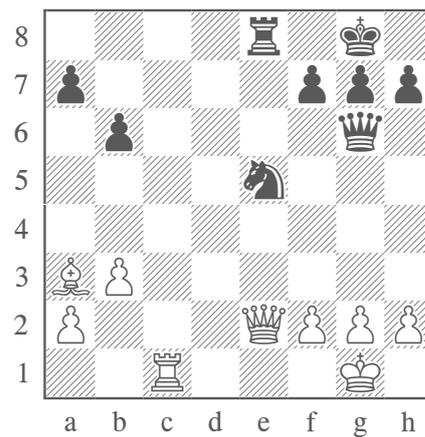
○ Diagramm 159



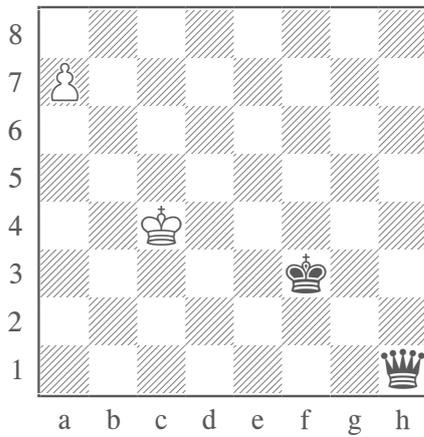
○ Diagramm 160



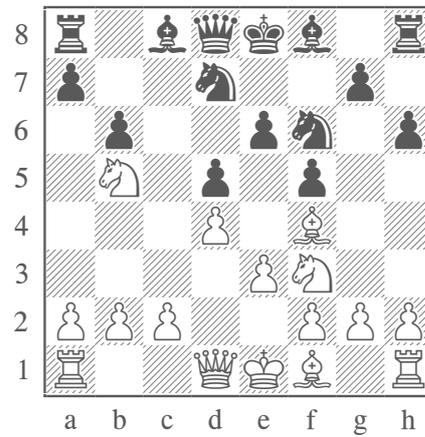
○ Diagramm 161



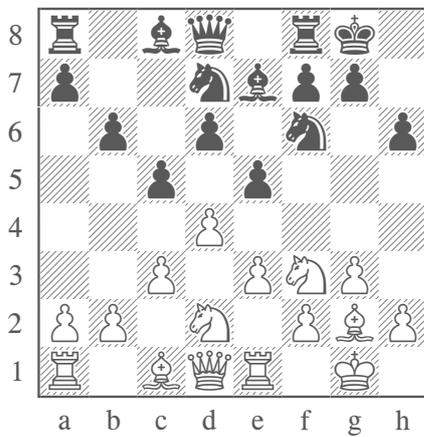
○ Diagramm 162



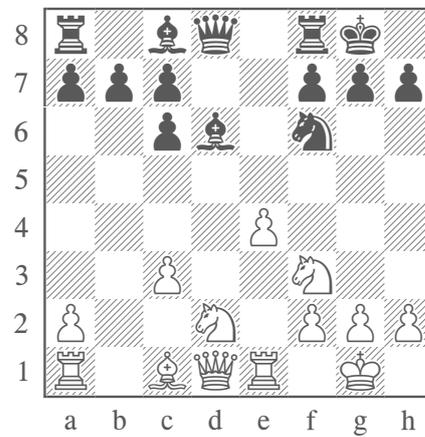
○ Diagramm 163



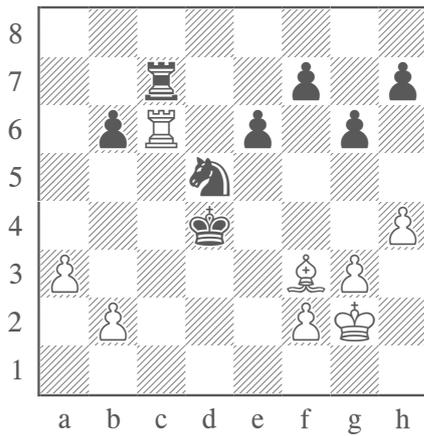
○ Diagramm 164



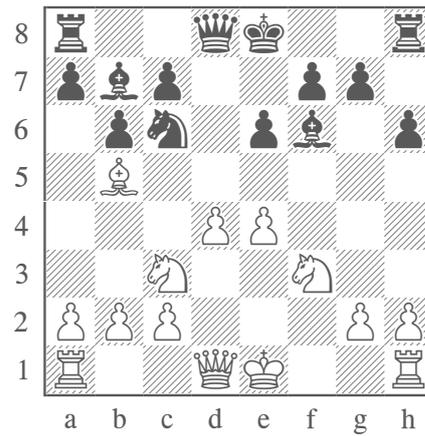
○ Diagramm 165



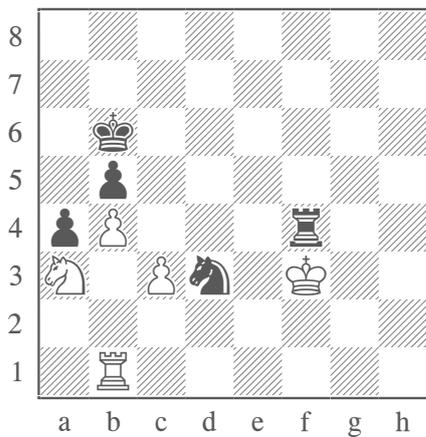
○ Diagramm 166



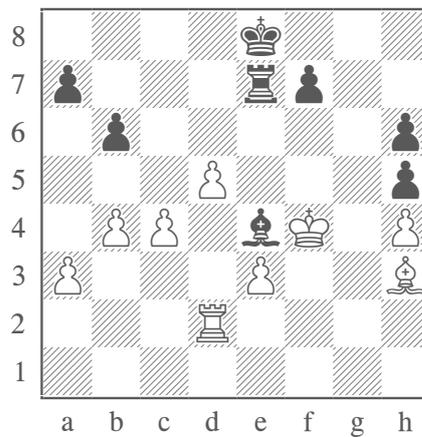
○ Diagramm 167



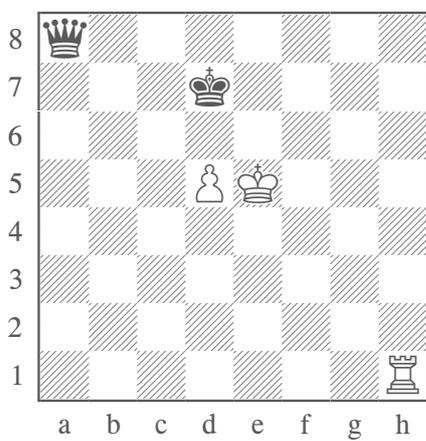
○ Diagramm 168



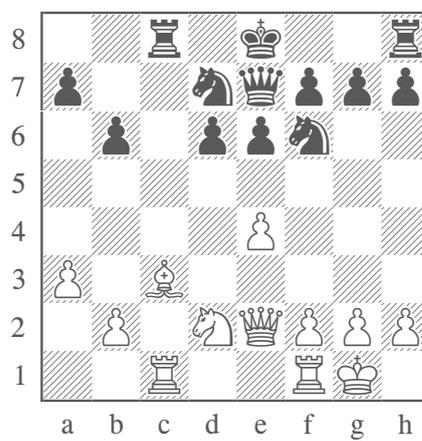
○ Diagramm 169



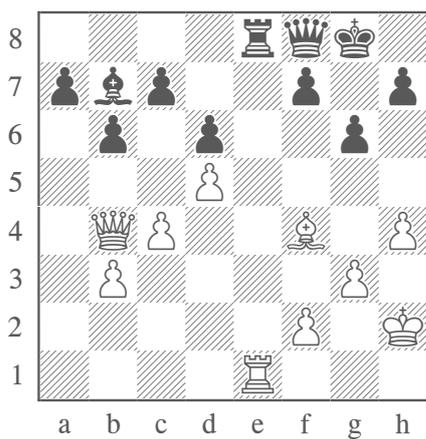
○ Diagramm 170



○ Diagramm 171

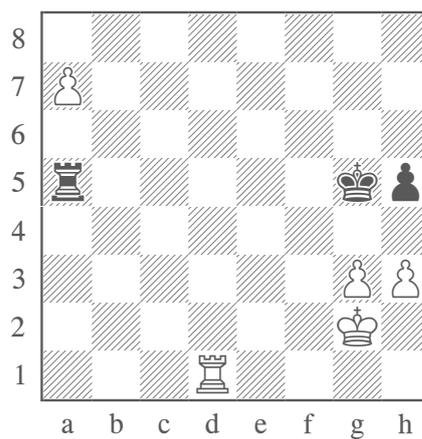


○ Diagramm 172



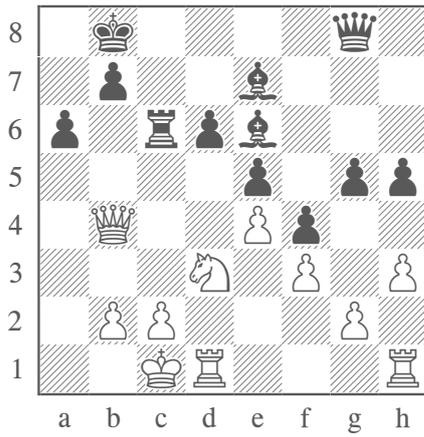
○ Diagramm 173

Für Fortgeschrittene



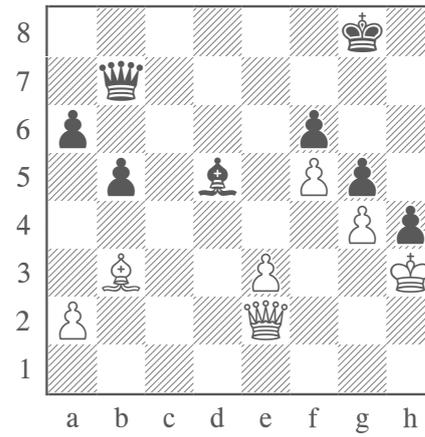
○ Diagramm 174

Für Fortgeschrittene



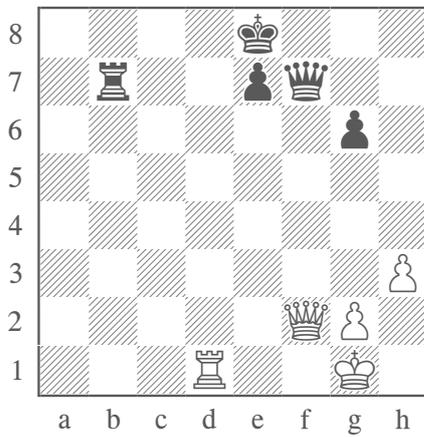
1 ○ Diagramm 175

Nicht ganz einfach!

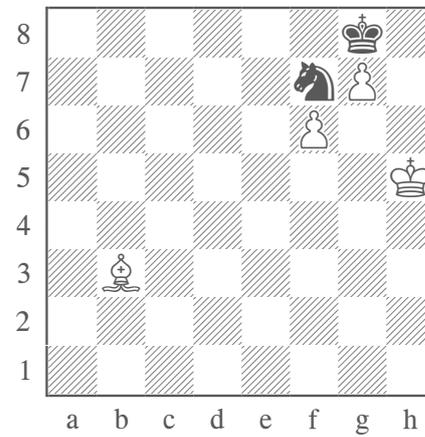


○ Diagramm 176

Für Profis: Sehr schwierig zu sehen!



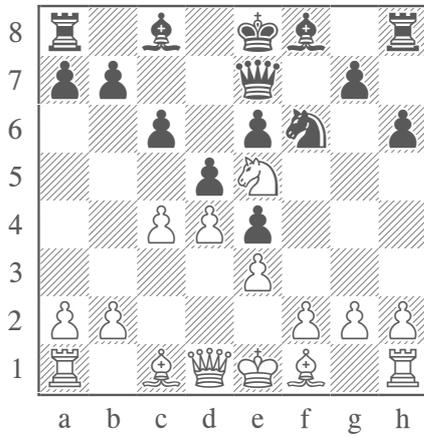
○ Diagramm 177



○ Diagramm 178

Achtung – hier gibt es eine Falle für Weiss!

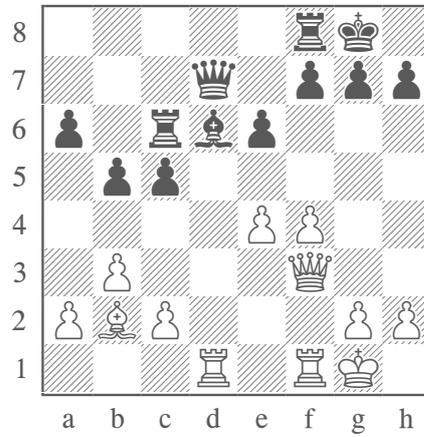
LÖSUNGEN TEST TAKTIK



○ Diagramm 179

1. ♞g6

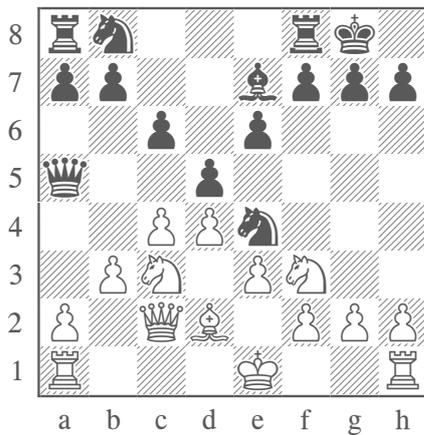
Motiv: Doppelangriff (Springergabel auf Dame und Turm).



○ Diagramm 180

1.e5

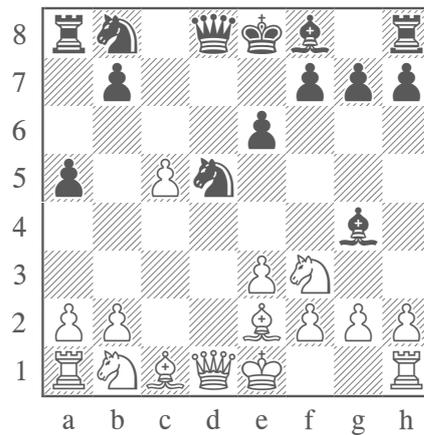
Motiv: Fesselung (Läufer d6). Die gefesselte Figur wird angegriffen.



○ Diagramm 181

1. ♞xe4 2. ♞c3

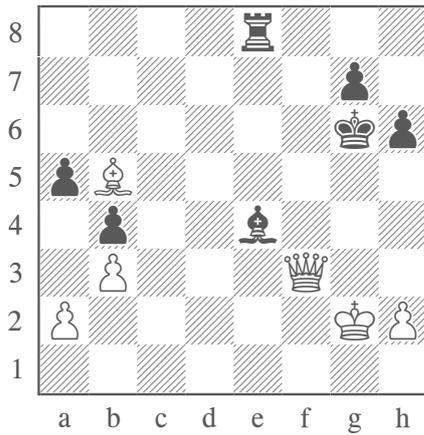
Motiv: Abzug auf die Dame. Weiss gewinnt einen Springer.



○ Diagramm 182

1. ♙a4+ 2. ♞d7 3. ♙xg4

Motiv: Doppelangriff (Damengabel auf König =Schach und Läufer g4).



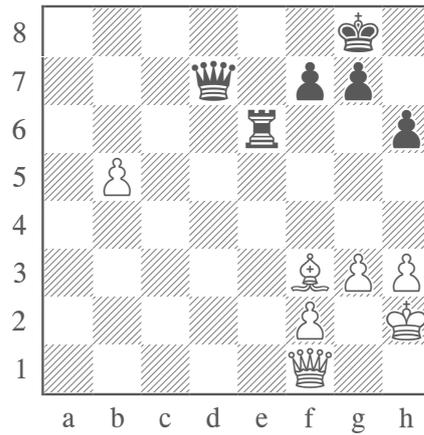
○ Diagramm 183

Der Turm auf e8 deckt den Läufer, der die weisse Dame angreift. Er kann aber mit Schach geschlagen werden, wonach der Läufer ohne Deckung ist.

1. ♗xe8+ ♔g5 2. ♖xe4

Weiss gewinnt Turm und Läufer!

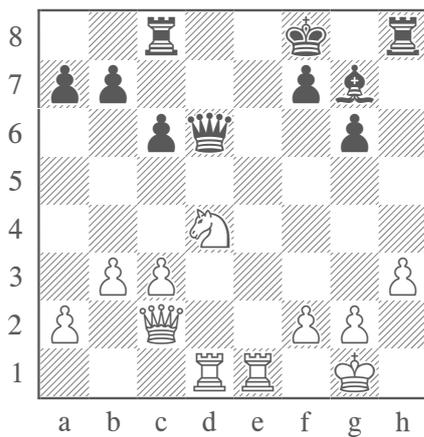
Motiv Schlagen der Deckungsfigur.



○ Diagramm 184

1. ♗g4 ♖e7 2. ♗xe6 ♖xe6

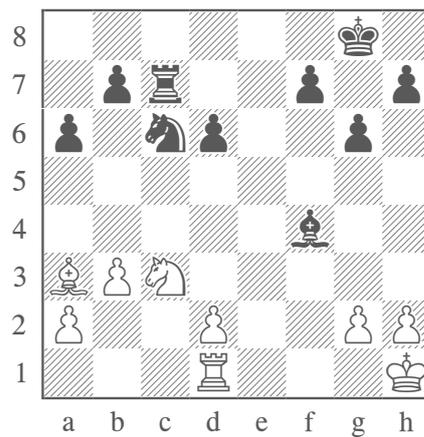
Motiv: Fesselung. Der Turm wird an die Dame gefesselt und im nächsten Zug gleich auch geschlagen. Weiss gewinnt eine Qualität (Turm gegen Läufer).



○ Diagramm 185

1. ♘e6+ ♖xe6 2. ♖xe6 ♗xe6 3. ♖d7 *

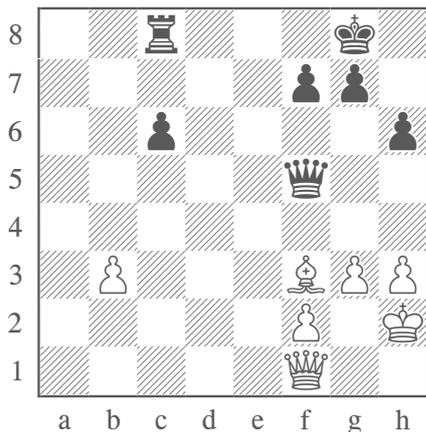
Motiv: Abzug. Die Dame wird durch den Turm angegriffen. Gleichzeitig gibt der abziehende Springer Schach. Er ist durch den Turm gedeckt. Weiss gewinnt die Dame gegen einen Turm und einen Springer.



○ Diagramm 186

1. ♘d5 ♖e7 2. ♘xf4

Motiv: Doppelangriff (Springergabel auf Turm + Läufer).

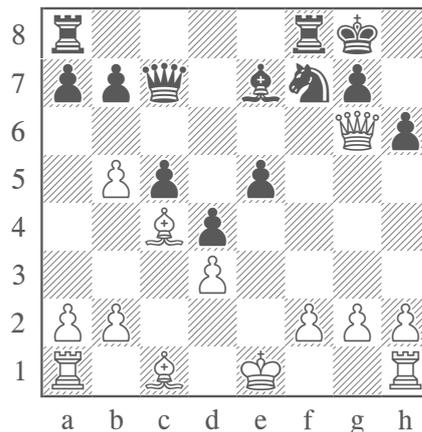


○ Diagramm 187

Dame und Turm von Schwarz stehen auf einer Diagonalen, das kann der weisfeldrige Läufer ausnutzen:

1. ♗g4 ♕d5 2. ♗xc8

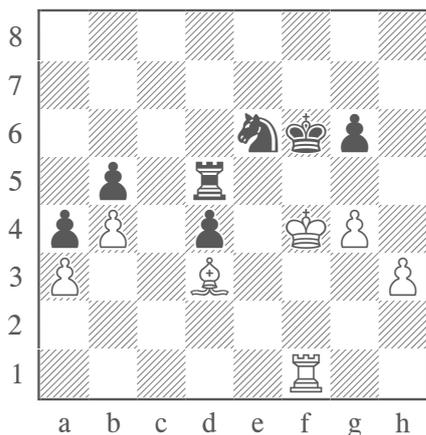
Motiv: Spiess.



○ Diagramm 188

1. ♗xh6

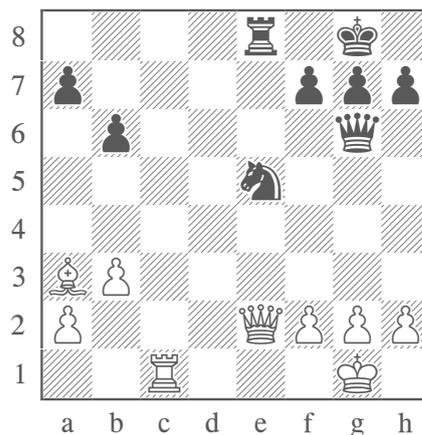
Motiv: Fesselung. Der Bauer g7 ist gefesselt, aber auch der Springer f7. Beide würden sonst den Bauern h6 decken, was sie aber nicht tun. Daher kann der h-Bauer geschlagen werden.



○ Diagramm 189

Der weisse König steht Schach. Zieht er weg, desmaskiert er den Turm f1, der nun seinerseits den schwarzen König Schach stellt. Weiss braucht als nur mit seinem König eine Figur des Schwarzen (z.B. den Turm) anzugreifen!

1. ♔e4+ ♖g5 2. ♔xd5

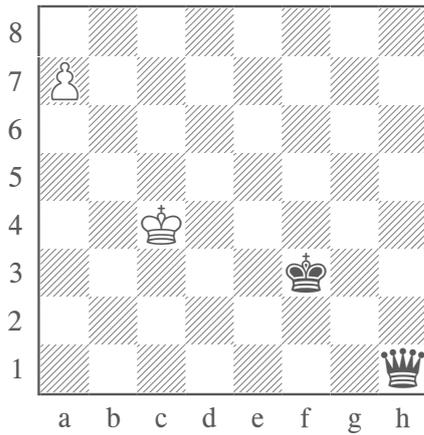


○ Diagramm 190

Der König steht hinter drei Bauern. Wenn der Turm auf e8 nicht wäre, könnte der Turm c1 auf c8 mattsetzen. Dieser Turm deckt aber auch den Springer auf e5. Daher:

1. ♕xe5!!

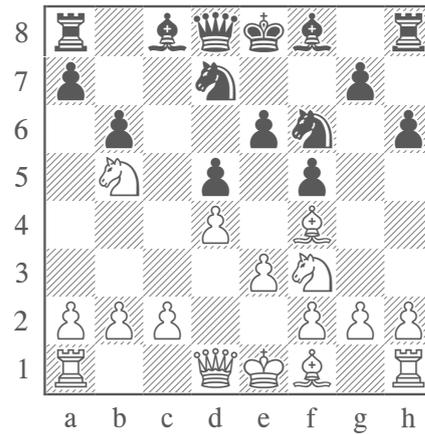
Schlägt Schwarz die Dame, 1.. ♖xe5, wird er mit 2. ♖c8+ ♜e8 3. Txe8# matt. Bei allen anderen Zügen gewinnt Weiss einen Springer.



○ Diagramm 191

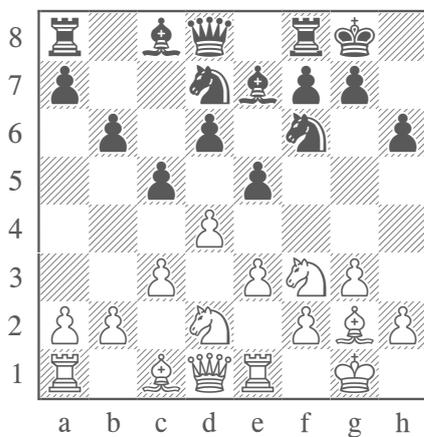
Weiss kann seinen Bauern in eine Dame umwandeln. Damit bietet er gleich auch Schach und im nächsten Zug geht die schwarze Dame auf h1 verloren. Eine sehr unglückliche Stellung der schwarzen Figuren!

1. a8♔+
Motiv: Spiess.



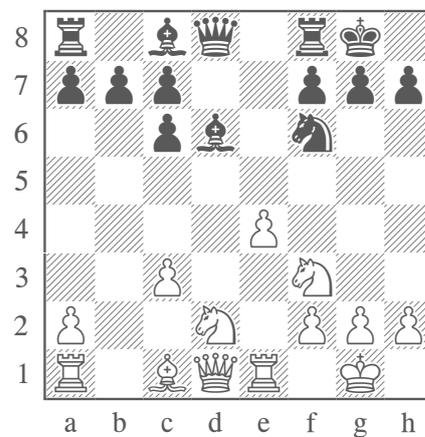
○ Diagramm 192

1. ♞c7+ ♔f7 2. ♞xa8
Motiv: Doppelangriff (Springergabel auf König + Turm).



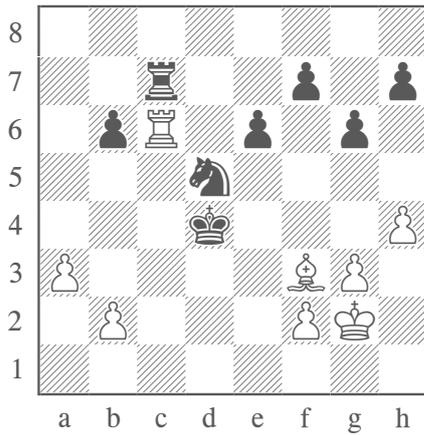
○ Diagramm 193

1. ♞xe5
Motiv: Abzug. Der Läufer zielt auf den Turm a8. Weiss gewinnt einen Bauern oder, falls Schwarz den Springer schlägt, eine Qualität (Turm gegen Springer).



○ Diagramm 194

1. e5
Motiv: Doppelangriff (Bauerngabel auf Läufer und Springer).



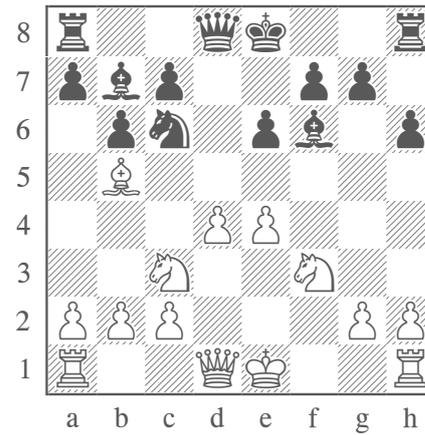
○ Diagramm 195

Schwarz bietet Turmtausch an. Weiss kann aber die Deckungsfigur des schwarzen Turms so schlagen, dass gleichzeitig sein eigener Turm gedeckt ist.

2. ♖xd5 ♜xc6 2. ♖xc6

Weiss gewinnt mindestens den Springer.

Motiv: Schlagen der Deckungsfigur.

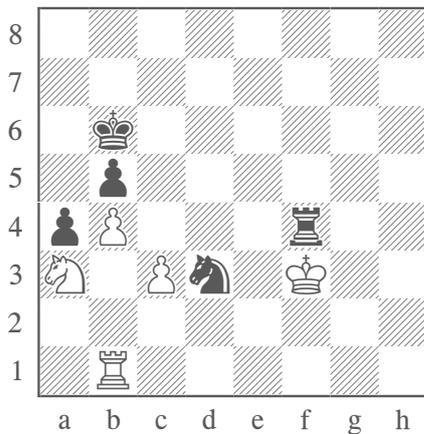


○ Diagramm 196

1.d5 exd5 2.exd5 O-O 3.dxc6

Der gefesselte Springer d6 wird angegriffen. Schwarz kann den Bauern zuerst noch schlagen, aber der d-Bauer kann zurückschlagen und den S erneut angreifen.

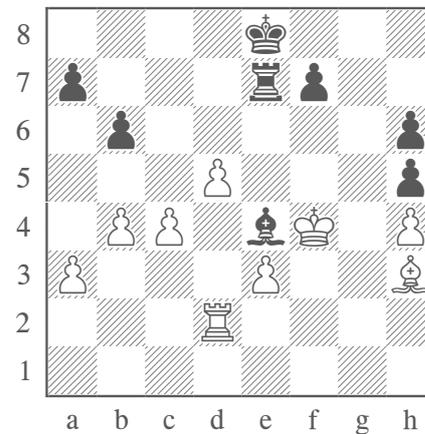
Motiv: Fesselung.



○ Diagramm 197

1. ♖e3 ♜h4 2. ♖xd3

Motiv: Doppelangriff Königsgabel auf Turm und Springer.



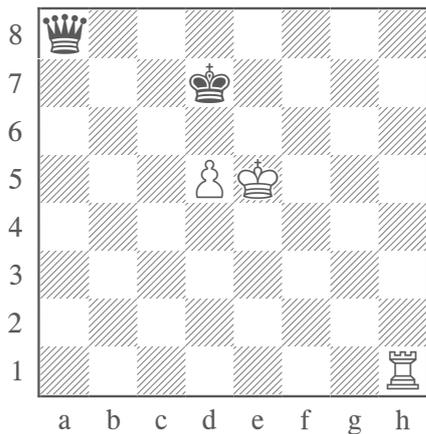
○ Diagramm 198

Der angegriffene Läufer ist durch den Turm gedeckt. Weiss kann diesen Turm aber wejagen:

1.d6 ♜b7 2. ♖xe4 mit Läufergewinn

Oder mit 1. ♖c6 2.dxe7 ♖xe7 mit Turmgewinn gegen einen Bauern.

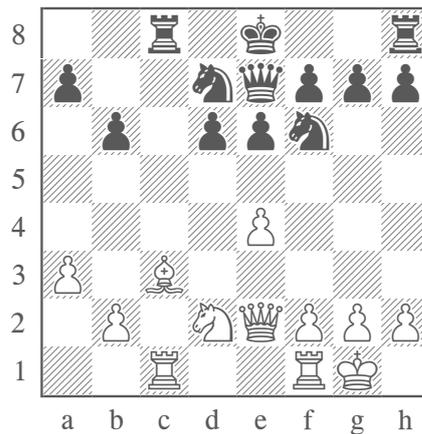
Motiv: Angriff auf Deckungsfigur.



○ Diagramm 199

Das ist etwas schwieriger zu sehen: Wenn der weisse Turm Schach bietet, muss der König auf die letzte Reihe ausweichen, auf der leider auch schon seine Dame steht. Bietet dort der Turm nochmals Schach, geht die Dame auf a8 verloren.

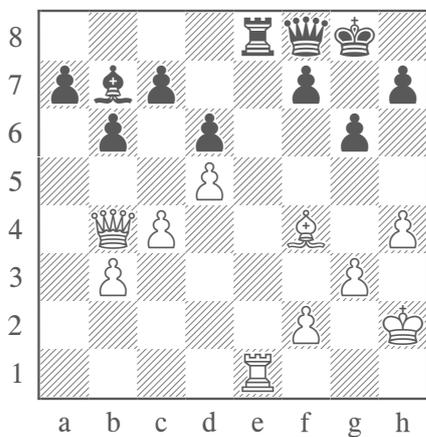
1. ♖h7+ ♔c8 2. ♖h8+ ♔b7 3. ♖xa8 ♕xa8
Motiv: Spiess.



○ Diagramm 200

Der Turm auf c8 ist nicht gedeckt und kann durch den Abzug des Läufers c3 angegriffen werden. Wenn der Läufer mit Lxf6 die Dame angreift, hat der Turm keine Zeit, sich in Sicherheit zu bringen oder den Tc1 zu schlagen. Allerdings: Wenn Schwarz den Läufer schlägt, spielt Weiss ♖xc8+ mit Schach und kriegt nach dem Wegzug des Königs auch noch den Turm auf h8. Daher muss Schwarz die Dame geben:

1. ♗xf6 ♖xc1 2. ♗xe7 ♖xf1+ 3. ♔xf1 ♕xe7
Motiv: Abzug (und Spiess ♖xc1+).

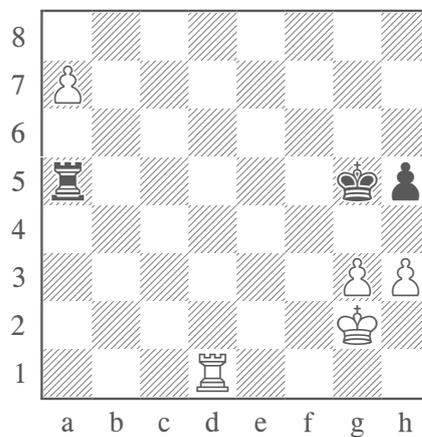


○ Diagramm 201

Der Turm e8 ist nur durch die Dame gedeckt. Diese kann aber abgelenkt werden.

1. ♗h6 ♕xh6 2. ♖xe8+

Weiss gewinnt eine Qualität (Turm gegen Läufer). Motiv: Ablenkung.

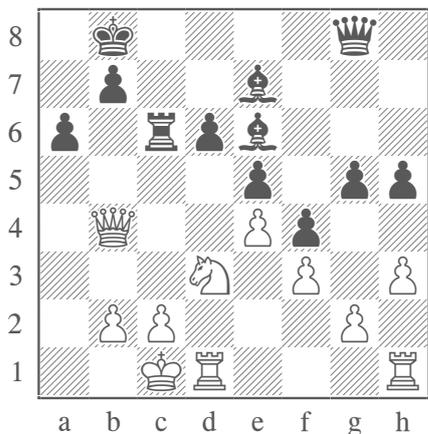


○ Diagramm 202

Weiss könnte seinen Bauern umwandeln, wenn nur dieser schwarze Turm nicht auf der a-Linie stehen würde. Aber dieser ist ungedeckt und steht auf der gleichen Reihe wie der schwarze König. Weiss kann ihn mit Schach angreifen und so ablenken!

1. ♖d5+ ♖xd5 2. a8=♖

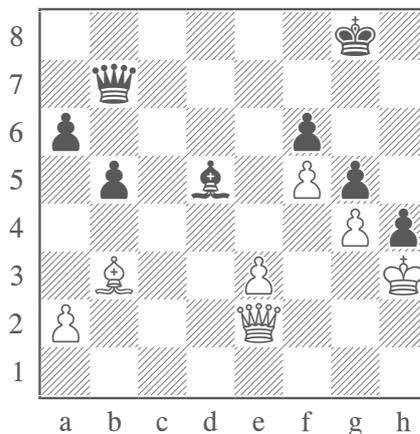
Motiv: Ablenkung.



○ Diagramm 203

1. ♞xe5 dxе5 2. ♚xe7

Motiv: Fesselung. Der Bauer d7 ist gefesselt, weil der Läufer e7 nicht gedeckt ist. Er kann daher den Bauern e5 nicht zuverlässig decken. Weiss gewinnt einen Bauern.

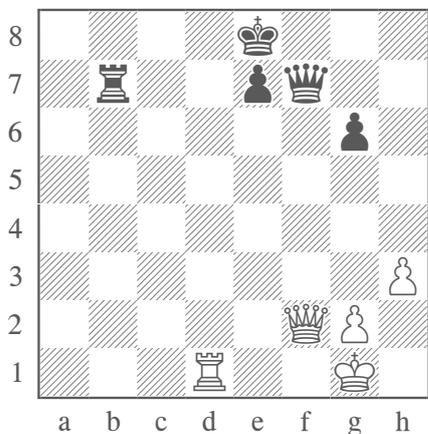


○ Diagramm 204

Ganz schwierig! Der Läufer d5 ist gefesselt. Daher kann die Dame diesen angreifen.

1. ♚f3 ♞g7 2. ♛xd5

Beachte, dass der Läufer nach 1. ♚f3 auch den weissen ♞ nicht schlagen kann, weil sonst dahinter die Dame verloren geht. Er ist also in zwei Richtungen gefesselt: 1x gegen den König und 1x wegen der Dame. Das nennt man **Kreuzfesselung**.

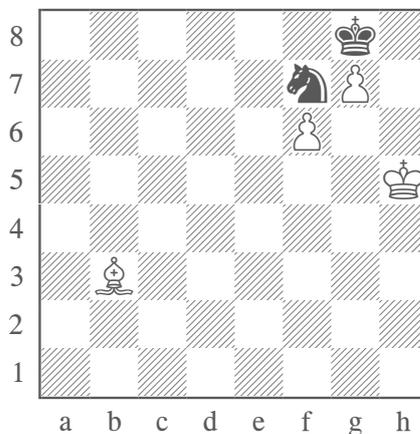


○ Diagramm 205

Schwarz hat den Damentausch angeboten. Die schwarze Dame ist aber nur durch den König gedeckt und dieser kann Schach gestellt und somit von seiner Deckungsaufgabe abgelenkt werden:

1. ♜d8+ ♚xd8 2. ♚xf7

Motiv: Ablenkung.



○ Diagramm 206

Sehr schwierig!

Der Springer ist gefesselt. Allerdings, wenn Weiss ihn mit dem König ein zweites Mal angreift (1. ♚g6), ist Schwarz patt!

Wenn Weiss einen Wartezug macht, so muss Schwarz die Deckung des S verlassen:

1. ♚g4 (oder 1. ♚h4) ♞h7 2. ♞xf7

Der Wartezug muss mit dem König sein, denn auch 1. ♞c4 ♞h7 2. ♞xg7 wäre patt!

Teil 4 - Internet und Computerschach

Mit den seit den Neunzigerjahren immer stärker werdenden Schachprogrammen hat sich Schach ziemlich verändert. Jeder Anfänger kann sich heute von einem elektronischen Partner, der stärker spielt als die besten Spieler der Welt, seine Partien nach Fehlern analysieren lassen. Allerdings: Dieses Rechenmonster sagt nur Züge vor, die es für besser hält – der Computer kann leider nicht verständlich erklären, wieso das so ist. Geht in den nächsten zwei Zügen eine Figur oder gar das Spiel verloren, so wird sein Zugvorschlag selbsterklärend sein. Oft aber zeigt sich ein Fehler erst viele Züge später, möglicherweise mit nicht sofort erkennbaren positionellen Mängeln einer Spielfarbe. Hier wird der Lernende auf Basis eines vorgeschagten Zuges kaum erkennen, worum es in der Stellung wirklich ankommt und weshalb ein Zug klar besser bewertet wird als ein anderer. Daher ist die Analyse mit einem stärkeren Spieler aus Fleisch und Blut immer die beste Methode, um Schach besser verstehen zu können. Das klassische Schachbuch und gute Videoportale können aber auch sehr gut zum besseren Spielverständnis beitragen.

Schachprogramme für den PC sind zusammengesetzt aus einer grafischen Benutzeroberfläche (GUI), einer Engine (das Programm, das die Züge rechnet) und einer Datenbank. Dazu mehr im Kapitel «Schachsoftware» weiter hinten. Die eigenen Partien können in einer Datenbank abgelegt und gesammelt werden. Die Schachprogramme kommen meist mit Datenbanken daher, die mehrere Millionen Partien enthalten. Solche Datenbanken können oft auch zugekauft werden. Mit diesen können Stellungen - vor allem jene der Eröffnungsphase - nachgeschlagen werden. Ist eine Stellung in der Partiensammlung vorhanden, gibt die Datenbank Auskunft darüber, welche Züge ab dieser Position wie oft und mit welchem Erfolg gespielt wurden. Direkt aus der Datenbank kann auch eine vorhandene Partie zweier starker Spieler betrachtet werden. Kostenpflichtige Datenbanken enthalten oft Zehntausende kommentierte Partien, also solche, mit Anmerkungen und Erklärungen von Grossmeistern. Vor allem die Hamburger Firma Chessbase (<https://de.chessbase.com>) hat ein gewaltiges Angebot an qualitativ sehr guten Datenbanken und toller Lernsoftware.

Mit dem Internet hat Schach zusätzlichen Schub erhalten. Es ist heutzutage überall und immer möglich, eine Partie gegen einen menschlichen Gegner zu spielen. Die Kombination aus neuen Technologien und dem Jahrhunderte alten Spiel ist faszinierend. Schach boomt heute - nicht nur im Internet.

Das Internet ist daher wohl auch der erste Ort, wo du mit dem elektronischen Schach beginnen wirst. Was die guten Schachplattformen inzwischen bieten, ist sehr umfassend. Sie haben fast dieselbe Funktionalität wie die Programme, die am PC installiert werden. Bei Lichess etwa können auch die eigenen Partien (also auch Brettpartien) hochgeladen und gesammelt werden. Beim Umgang damit, wirst du auch schon mal einiges Lernen, das dir später hilft, mit einer mächtigen Schachsoftware umzugehen, die am PC installiert wird.

Es würde den Rahmen dieses Kurses sprengen, all diese Programme und deren Möglichkeiten näher beschreiben zu wollen. Ich beschränke mich darauf, ein Beispiel für das Spiel und die Analyse im Internet zu geben und zeige dann ein paar grundsätzliche Funktionsweisen eines Datenbankprogramms.

DAS SPIEL IM INTERNET

Schachserver – eine unvollständige Liste

Ich nenne hier einige Beispiele von empfehlenswerten Schachservern, die zum Spielen und/oder Lernen einladen. Diese Übersicht ist bei weitem nicht vollständig.

- | | |
|--|---|
| <i>lichess.org</i> | <i>Mein klarer Favorit! Ein junges, aber sehr ambitioniertes Open-Source-Projekt das in den letzten Jahren eine beeindruckende Entwicklung gemacht hat. Vollständig gratis (mit der Möglichkeit zu spenden). Im Moment ist es wohl das umfassendste Gratis-Webangebot im Schach. Man kann Lernen und Trainieren. Gespielte Parteien können umgehend analysiert und aus den Fehlern gelernt werden, indem dem Spieler die fraglichen Stellungen als Aufgabe nochmals präsentiert werden. Gewaltig ist auch die Anzahl Spieler, die jeweils online sind: Meist mehrere zehntausend. Einzig das Angebot an Videos und kommentierte Übertragungen von Grossmeisterturnieren ist etwas kleiner und weniger professionell geführt als bei den in der Folge genannten Bezahlangeboten. Die Seite und die App sind auf Deutsch. Videos und Liveübertragungen in Englisch, seltener gibt es auch deutsche Kommentatoren.</i> |
| <i>chess.com</i> | <i>Chess.com ist wohl der bekannteste und grösste kommerzielle Schachserver weltweit. Auch hier sind die Trainings und Spielmöglichkeiten umfassend. Chess.com verfügt über ein gratis-Basisangebot für das Spielen und einige eingeschränkte Trainingsfunktionen. Der Zugang zu den meisten Videos und anderen Lerneinheiten ist kostenpflichtig, was sich durchaus lohnen kann. Chess.com hat eine gute Partie- und Eröffnungsdatenbank. Die Seite und die Mobile-Apps sind komplett auf Deutsch übersetzt. Trainingsinhalte und Videos schon mal auf English – wobei es aber auch deutsche Inhalte gibt.</i> |
| <i>Schach.de</i>
<i>play.chessbase.com</i>
/ | <i>Die Hamburger Firma Chessbase unterhält ein riesiges Angebot an Schachsoftware, Schulungssoftware und auch ein gut besuchtes Online-Spielportal. Das Online-Spiel erfolgt meist über PC-Programme wie Fritz, Chessbase oder über die Apps für Mobiltelefone (Schach.de). Das Portal verfügt über sehr gute Lerninhalte und es werden kommentierte Livepartien auch in deutscher Sprache angeboten. Diese Angebote sind aber kostenpflichtig, wobei beim Kauf einer Software oft ein halbes Jahr Zugang zum Online-Angebot inbegriffen ist.</i> |
| <i>chessfriends.com</i>
<i>schachonline.ch/</i> | <i>Auch das Schweizer Angebot zum Online-Schachspiel chessfriends hat oft mehrere tausend Spieler online. Es gibt ein Grundkonto, wo allerdings bereits die Anzahl Online-Spiele begrenzt ist. Livepartien und Trainingsvideos gibt es für zahlende Mitglieder.</i> |
| <i>chessclub.com</i> | <i>Der bereits Mitte der 90er Jahre gegründete Internet Chess Club (ICC), der aus dem seit 1992 bestehenden Internet Chess Server hervorgegangen war, galt jahrelang lang die allerbeste Adresse im Internet. Dort spielten die stärksten Grossmeister. Noch heute ist das umfassende und qualitativ hochstehende Angebot an Lernvideos zu Eröffnungen und Strategie den kostenpflichtigen Zutritt wert. Für den Zugang mit allen Features braucht es eine Software, die gratis heruntergeladen werden kann. Die Funktionen des Servers galten früher als sehr mächtig, deren Steuerung über Kommandozeilen aber eher etwas für Geübte. Obwohl man inzwischen auch direkt online spielen kann, hat die Anzahl Spieler deutlich unter den bisher genannten Portalen gelitten, da diese halt einfacher zu bedienen sind.</i> |
| <i>Freechess.org</i>
<i>FICS</i> | <i>Der Free Internet Chess Club (FICS) ist der kostenlose Ableger zum ICC. Tausende von Spielern waren seit den neunziger Jahren jahrelang dort anzutreffen. Der Server ist aber leider in der Entwicklung der Bedienerfreundlichkeit ziemlich stehen geblieben, was sich auf die Anzahl Spieler, die man antrifft, auswirkt. Dessen Auflistung gehört daher leider nur noch unter den Titel «schachliche Allgemeinbildung» erfolgt.</i> |
| <i>chessarena.com</i> | <i>Auch der Weltschachverband FIDE bietet einen eigenen Schach-Server an. Als Spieler mit FIDE-Rating kann die Online-Identität mit der realen Welt verbunden werden. Die ELO-Wertung für Blitz und Schnellschach kann auch Online erworben werden genauso wie Meister-Titel für das Online-Spiel: Arena-Grossmeister, Arena-FIDE-Meister, etc. Allerdings wird dafür auch ein kostenpflichtiges Abo nötig.</i> |
| <i>redhotpawn.com</i> | <i>Ich kenne nicht alle Server aus eigenem Spiel, aber Redhotpawn darf auf der Liste keinesfalls fehlen. Der Server wurde bereits 2001 gegründet. Ein besonderes Feature ist, dass in Clans also Teams gespielt wird. Heut wird dort vor allem das Fernschach gepflegt.</i> |

Die meisten Server bieten Apps für Mobiltelefone an.

LICHESS.ORG

Als Beispiel für eine detailliertere Einführung in das Internetspiel verwende ich das herausragende Online-Angebot von lichess.org.

Lichess ist ein «Open-source»-Projekt. Das heisst, dass das Angebot vollständig gratis ist. Die Plattform wird laufend weiterentwickelt durch eine Community von Freiwilligen. Das Angebot ist gewaltig, genauso wie die Anzahl Spieler, welche dort anzutreffen sind. Oft sind mehrere zehntausend Personen Online. Vom Anfänger bis zum Grossmeister ist alles anzutreffen.

Lichess.org kann sowohl am PC als auch mit Mobilgeräten bedient werden, wobei gerade die Mobile-App durch Einfachheit und Funktionsumfang besticht, allerdings vor allem bei den Trainingsinhalten nicht ganz so viel bietet, wie am PC möglich ist.

Gespielte Partien können direkt analysiert werden. Es gibt Videos und Trainingsstellungen. Doch der Reihe nach:

Anmeldung

Direkt auf der Startseite von lichess.org gibt es die Möglichkeit, Partien zu spielen. Mehr als ein, zwei Partien zum Testen würde ich als Gast aber nicht machen. Ohne Login hast du keinen eigenen Nickname und keine korrekte Wertungszahl. Dadurch ist es nicht möglich, dass du mit gleich starken Spielern gepaart wirst. Auch fehlen dir dann die Statistiken.

Anmelden kannst du dich über den Menubutton oder indem du zuerst «Einloggen» anklickst und dann «Registrieren» wählst.

Spielen mit der Uhr

Internetpartien werden immer mit einer Schachuhr gespielt. Im Gegensatz zu den Brettpartien brauchst du die Uhr aber nicht nach jedem Zug zu drücken. Diese schaltet automatisch hin und her. Du brauchst also einzig darauf zu achten, dass deine Zeit nicht abläuft, bevor du den Gegner Matt gesetzt hast. Denn läuft deine Uhr auf null herunter, ist die Partie für dich umgehend verloren – egal wie gut deine Stellung aussieht. Ausser natürlich: Der Gegner hat nur noch den König oder König plus Springer oder Läufer. Dann ist die Partie remis, weil dein Gegner zu wenig Material hat, um dich mattsetzen zu können.

Du kannst nun zwischen verschiedenen Spielzeiten wählen. Im Internet wählt man fast immer deutlich kürzere Bedenkzeiten als am Brett. Ich schlage vor, dass du eher mit 10- oder gar 15-Minuten-Partien beginnst, bevor du dich mit «Blitzen» (5 Minuten oder weniger) versuchst. Dann hast du auch etwas Zeit, die Bedienung zu üben und vor allem dir den Patzercheck anzutrainieren. Spielzeiten wie 5+3 oder 15+15 sind übrigens solche, wo es bei jedem Zug Zeitgutschrift gibt (sogenanntes Inkrement). Bei 5+3 wird die Uhr auf 5 Minuten eingestellt, aber nach jedem Zug kriegt der Spieler, der gezogen hat, 3 Sekunden hinzugezählt. Braucht Weiss beispielsweise für den ersten Zug 10 Sekunden hat man danach trotzdem noch 4:53 auf der Uhr. Wer schnell spielen kann, schafft es, mit den 3 Bonus-Sekunden pro Zug, sein Endspiel mit Dame + König gegen König zum Sieg auszuspielen, auch wenn er fast keine Zeit mehr hat.

Ziehen, premove

Die Figur ziehst du mit gedrückter Maustaste. Möglich ist meist auch ein Klick auf das Ausgangsfeld, gefolgt von einem solchen auf dem Zielfeld. Im Gegensatz zum Brettspiel wird

berührt geführt nicht durchgesetzt. Im Gegenteil: Man kann eine Figur packen, mit gedrückter Maustaste über ein mögliches Zielfeld halten und, statt loszulassen, diese wieder auf das Ausgangsfeld zurückstellen und dann eine andere Figure ziehen. Dann gibt einen sogenannten «premove». Du kannst, während dein Gegner am Zug ist, bereits deinen nächsten Zug «vorerfassen». Sobald dein Gegner gezogen hat, wird der vorerfasste Zug automatisch ausgeführt – sofern dieser auch legal ist. Natürlich machst du das nur, wenn du sicher bist, was du ziehen willst. Zum Beispiel kannst du, wenn du davon ausgehst, dass dein Gegner eine deiner Figuren schlägt, das zurückschlagen per premove vorbereiten. Macht dein Gegner den erwarteten Zug, schlägst du automatisch zurück. Macht er jedoch einen anderen Zug, ist dein vorerfasster Zug illegal (da ja deine Figur noch auf dem Feld steht, wo die du zurückschlagen wolltest) und nichts passiert. Du kannst dann einfach irgendetwas anderes Sinnvolles ziehen – egal mit welcher Figur.

Spiel beenden.

Remis bietest du mit dem Handsymbol an. Aufgeben kannst du mit dem Fähnlein Symbol, was nochmals bestätigt werden muss. Beende eine Partie nie, indem du einfach ausloggst, den Browser schliesst oder - noch schlimmer - einfach nicht mehr ziehst und die Uhr ablaufen lässt. Alle diese Vorgehensweisen sind unhöflich und werden auf lichess auch geahndet. Musst du dringend während der Partie weg, weil dein Kind schreit oder das Telefon klingelt, dann gibst du die Partie auf und schreibst dem Gegner eine kurzes («sorry, got to go») in den Chat – am PC hast du dafür links unten die Vorwahl «GTG».

Nach einem Spiel kannst du wählen, ob du dem Gegner eine Revanche anbieten, einen neuen Gegner suchen oder die Partie analysieren möchtest. Die Partie kannst du auch später noch analysieren. Hierfür kannst du sie mit einem Lesezeichen markieren (Sternsymbol – am PC links oben). Ich empfehle, die Partien immer sofort zu analysieren. Du kommst nur voran, wenn du aus deinen Fehlern lernst, statt einen Verlust einfach hinzunehmen und ein neues Spiel zu starten. Auch Gewinnpartien enthalten Fehler, aus denen gelernt werden kann.

Die Wertungszahl

Wie im richtigen (Club- und Turnier-) Leben hat auch im Internet jeder Schachspieler eine Wertung. Die Wertungszahlen der verschiedenen Server werden unterschiedlich berechnet, weshalb Vergleiche nicht möglich sind. Meist ist es sogar so, dass du innerhalb des gleichen Servers völlig verschiedene Wertungszahlen hast für Blitz, Rapid und Standardpartien (Unterteilung nach Spieldauer). Die Wertungszahl wird nach jedem Spiel berechnet und angepasst. Wenn du gewinnst, wird die Wertung erhöht, wenn du verlierst, verlierst du auch Wertungspunkte. Gegen einen nominell stärkeren Gegner kriegst du bei einem Sieg mehr Punkte gutgeschrieben, als wenn du einen schwächeren Gegner überrollst. Verlierst du gegen einen Favoriten werden dir auch weniger Punkte abgezogen, als wenn du gegen einen Schwächeren patzt.

Einstellungen

In den Einstellungen, die du per Klick auf deinen Nicknamen erreichst, kannst du unter «Spielverhalten» festlegen, ob du premove zulassen möchtest. Dort kannst du übrigens einstellen, ob du Züge zurücknehmen willst – bzw deinem Gegner erlauben willst das zu tun. Etwas, das du auf «nie» setzen solltest. Züge zurücknehmen ist ein No-Go - auch dann, wenn der Fehler nur auf einem unglücklichen Mausklick (engl. mouse slip) basiert. Das passiert halt

online ab und zu. Trag es mit Fassung, du profitierst genauso oft von solchen Fehlern deiner Gegner.

Cheating: Gegner die sich vom Computer helfen lassen

Im Internet besteht immer etwas die Unsicherheit, ob ein Gegner betrügt, indem er Züge nachschaut (Eröffnungsbuch), oder gar einen Computer zu Unterstützung nimmt.

Lichess und auch andere Server haben recht ausgeklügelte Algorithmen, mit der sie solche Betrügereien erkennen können. Du wirst es gelegentlich erfahren, wenn du eine Meldung kriegst, dass deine Wertungszahl nach oben korrigiert wurde, weil ein Verlust gegen einen Betrüger festgestellt wurde.

Ich höre immer wieder, dass jemand nicht online spielt, weil er / sie befürchtet gegen Betrüger zu verlieren. Ich mache mir dazu keine Gedanken darüber. Bedenke folgendes:

- Würde der Gegner fast jeden Zug nachschlagen, würde er aufgrund der hohen Wertungszahl niemals gegen dich spielen. Wahrscheinlich ist aber, dass der Algorithmus ihn längst als Betrüger entlarven und er gesperrt würde.
- Schlägt er nur ab und einen Zug nach, verbraucht er dazu viel Zeit. Er müsste ja die Stellung eingeben oder die ganze Partie parallel zum Spielen miterfassen. Was nicht nur sehr dumm ist, sondern auch Konzentration kostet und seinen Stress erhöht. Wenn er das trotzdem macht: Ok, dann ist es halt so. Dann hat er ab und an einen starken Zug gemacht, aus dem Du was lernen kannst. Er wird über kurz oder lang am Algorithmus hängen bleiben.
- Wenn er ein Eröffnungsbuch braucht, dann ist das egal. Du erweiterst damit auch deine Eröffnungkenntnisse.

Die sehr, sehr wenigen Leute, die es aus irgendwelchen Gründen nötig haben, Züge nachzuschlagen, sollen dich nicht vom Spiel im Internet abhalten. Die verdienen nur unser Mitleid. Denn Cheating verdirbt den Spass am Spiel, zerstört die Selbstachtung und es vernichtet die Lernfähigkeit und die Kompetenz, mit Niederlagen umzugehen.

Cheater werden nie gute Schachspieler!

DIE SPIEL-ANALYSE

Analyse auf Lichess.org

Direkt nach der Partie oder auch später kann über die Funktion «Analysebrett» eine Partie analysiert werden. Dazu stehende folgende Instrumente zur Verfügung:

- Vergleichen der Züge mit der Datenbank
- Analyse mit einer Schach-Engine (Schachprogramm)
- Automatische Analyse durch den Server – mit Aufzeigen von Fehlern und Wendungen in der Partie

Analyse mit der lichess-Datenbank

Nach jedem Zug wird die Stellung verglichen mit einer grossen Datenbank. Eine Statistik zeigt, welche Züge mit welchem Erfolg gespielt wurden.

The screenshot shows a chessboard with a knight on b5 highlighted by a large grey arrow. The right sidebar displays a 'Masters database' for the 'C44 King's Knight Opening: Normal Variation'. It lists various moves with their respective win, draw, and loss percentages.

Zug	Partien	Weiß / Remis / Schwarz
♠b5	135'302	30% / 51% / 19%
♠c4	35'148	31% / 45% / 24%
d4	19'370	30% / 45% / 25%
♠c3	11'596	28% / 47% / 25%
c3	1'487	33% / 37% / 31%
♠e2	265	31% / 40% / 29%
d3	202	26% / 39% / 35%
Σ	203'603	30% / 49% / 21%

FEN: r1bqkbnr/pppp1ppp/2n5/4p3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R w KQkq - 2 3
 PGN: 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6

Hier sehen wir die Analyse, nachdem beide Seiten vier häufige und gute Züge gezogen haben. Weiss ist am Zug. Der Zug Lb5 ist nur der am meisten gespielte. In den Partien der Datenbank gewann Weiss, nachdem er diesen Zug gemacht hat, 31% der Partien. Zu 51% wurde die Partie remis und 19% der Partien gingen für Weiss verloren. Züge, die sehr oft gespielt wurden und dabei noch erfolgreich waren, sind gut spielbar. Hast du einen Zug gemacht, den nur sehr wenige Spieler gewählt haben oder der nicht so erfolgreich war, solltest Du diesen überprüfen. Natürlich sind das nur Leitlinien. Wenn du einen Zug nach dieser Datenbank wählst, heisst das noch lange nicht, dass auch du damit erfolgreich bist. Dazu musst du auch verstehen, was dieser Zug bewirkt, und welche Ideen dahinterstehen.

Je mehr Züge deiner Partie du eingegeben hast, umso weniger gespielte Partien wirst du vorfinden. Liegt die Anzahl der gespielten Partien unter fünfhundert, sinkt die Zuverlässigkeit der Angaben stark. Je weniger Partien gespielt sind, umso mehr schlagen Fehler, die später gemacht wurden und nichts mit dem Zug zu tun haben, durch und verfälschen das Bild. Und denk auch daran: Die Mehrheit hat nicht immer recht! Nimm die Angaben nicht einfach als gegeben an, sondern spiele die Varianten weiter. Du wirst nicht selten Züge finden, die sich dann plötzlich als doch nicht so gut entpuppen, weil es später einen Widerlegungszug gibt, den nur wenige Spieler kennen oder finden, der aber die Variante halt trotzdem «unspielbar» macht.

Analyse mit einer Engine

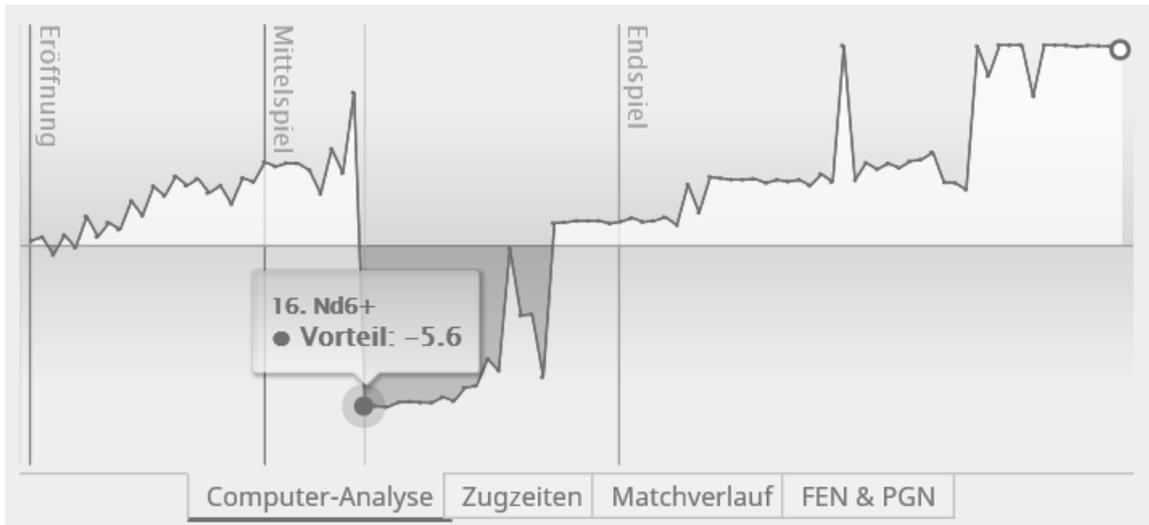
Die Datenbank gibt dir also nur für die Eröffnungszüge Auskunft, wie oft und mit welchem Erfolg diese gespielt wurden. Wenn du Fehler in deinen Zügen suchen willst, kannst du das mit einer sogenannten Schach-Engine machen. Mehr über Engines erfährst du im nächsten Kapitel. Lichess hat die superstarke frei erhältliche Engine «Stockfish» direkt mit an Bord – und automatisch immer in deren neusten (stärksten) Version. Rechts oben, über der Partieliste kannst du die Computeranalyse einschalten. Lichess zeigt in jeder Stellung den Zug an, den die Engine Stockfish für die beste Fortsetzung hält. Über die Menufunktion kannst die Anzahl der angezeigten Varianten auch erhöhen. So erfährst du, ob es in der entsprechenden Stellung noch weitere spielbare Züge gäbe. Links neben den Zügen und den von der Engine berechneten Varianten steht eine grosse Zahl. Das ist die Stellungseinschätzung der Engine. Diese Wertung gibt in sogenannten «**Bauerneinheiten**» aus Sicht von Weiss an, ob und wieviel dieser besser oder schlechter steht als Schwarz. Steht Schwarz besser, ist die Zahl negativ. Eine Angabe von 1.0 würde also bedeuten, dass Weiss um den Wert eines Bauern besser steht. Dazu muss er aber nicht einen Bauern mehr auf dem Brett haben, es kann auch einfach sein, dass er bald einen Bauern gewinnt (falls er korrekt spielt) oder dass seine Figuren besser stehen, so dass es sich "anfühlt", als hätte er einen Bauern mehr. Eine Wertung von 2.5 bedeutet einen sehr schönen Vorteil für Weiss, bei -2.5 wäre hingegen Schwarz klar im Vorteil. Plusminus 2.5 ist ein Vorteil, der zum Sieg reichen müsste. Es kann tatsächlich Materialvorteil (eine Figur) vorliegen, oder eine Seite hat eine solch hervorragende Stellung, dass sie praktisch mit einer Figur mehr spielt. Weiteres Beispiel: +9.8 wäre in Materialwert gerechnet mehr als eine Dame. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis es matt wird. #3 bedeutet dann schon konkret, dass Weiss kann in 3 Zügen mattsetzen kann. Bei einer Wertung von -#1 kann Schwarz schon im nächsten Zug mattsetzen.

Im Analysemodus kannst du bei eingeschalteter Engine, alternative Züge ziehen, um ein Urteil der Engine zu erhalten. So kannst du Züge checken, die du für gut hältst, die die Engine aber nicht vorschlägt.

Lass dich durch die hohe Genauigkeit (zwei Stellen nach dem Komma!) der Angabe nicht dazu verleiten, Züge zu verwerfen, die nur 0.1 – 0.3 Punkte tiefer bewertet sind. Vor allem in der Eröffnung liegt die Engine gerne mal ziemlich falsch. Zudem: Die Bewertung kommt durch komplexe und sehr lange Zugreihen zu Stande, die ein Mensch nie finden kann. Es kann schon vorkommen, dass in einem Eröffnungsbuch von einem Grossmeister Stellungen empfohlen werden, die die Engine mit minus 0.8 bis 1.20 für deine Spielfarbe bewertet. Wenn es kein altes Buch ist, solltest Du dem Grossmeister vertrauen, erst recht, wenn er dir zusätzlich die Idee der Züge erklärt.

Lichess Partie-Analyse

Unterhalb des Brettes gibt es den Button «Computeranalyse», womit eine vollständige Analyse einer Partie bestellt werden kann. Das ist ein hervorragendes Feature. Deine Partie wird nach Fehlern untersucht. Du erhältst eine Grafik, die dir aufzeigt, wie sich im Laufe deiner Partie die Stellungsbewertung entwickelt hat. Du kannst den Zugzeiger mit der Maus zu jedem Zug manövrieren und dir die Bewertung anzeigen lassen. Hier ein Beispiel:



Weiss hat nach erfolgreicher Eröffnung einen Vorteil von etwa 5 Bauerneinheiten erreicht. Schwarz hat einen Springer eingestellt. Statt aber den offerierten Springer zu nehmen, stellte aber Weiss eine eigene Figur plus Bauern ein. Daher stürzt die Bewertungskurve auf Minus - 5.6 ab. Weiss holt sich später das Material wieder zurück, erreicht erneut Vorteil und gewinnt am Schluss.

Diese Grafik ist ein schönes Spielzeug, aber deren richtigen Wert siehst du rechts in der Notation, also dem Teil des Fensters, wo die Partiezüge aufgelistet werden: Lichess hat deine Partie nach Fehlern durchsucht und diese nach deren Schwere eingeteilt: Von Ungenauigkeit über Fehler bis zum groben Patzer. Und darunter hast du die Funktion «Lerne aus deinen Fehlern». Du kriegst Stellungen vorgesetzt, in denen du schlechte Züge gespielt hast. Du kannst dich also nochmals versuchen – ähnlich wie damals in der Schule, als du deine Prüfungen verbessern musstest. Findest du keinen besseren Zug, solltest du dir die Stellung kopieren und später nochmals ansehen. Das kannst du unter FEN & PGN machen (lies vorher das gleichnamige Kapitel weiter unten) oder per Screenshot (Bildschirmfoto).

CHESSBASE.COM

Die Norddeutsche Software-Firma Chessbase hat, wie bereits erwähnt, hervorragende Produkte im Angebot. Herausragend ist aber auch deren Online-Angebot, das in eingeschränkten Funktionen gratis genutzt werden kann – man benötigt lediglich einen Account.

Wir betrachten die Angebote, welche wie eine Schachdatenbankprogramm funktionieren. Über die folgenden Homepages kommt zu diesen Internetseiten:

- fritz.chessbase.com -> siehe farbige Leiste mit allen angebotenen Unterseiten
- database.chessbase.com
- Mygames.chessbase.com

Die Seiten bieten fast dasselbe in verschiedenen Layouts, mit verschiedenen Prioritäten.

Während bei "Fritz" die Engine im Focus liegt, ist es bei der "Database" selbstredend die Datenbank, welches das Thema bildet. Allerdings sind sowohl bei "Fritz" als auch bei "Database" die Engine-Analyse, der Variantenbaum (wie bei lichess.org beschrieben) und die Partieliste verfügbar. Also alles ist vorhanden, einfach anders angeordnet. Dasselbe gilt für "my games" – dort allerdings gibt es die Möglichkeit, die eigenen Spiele zu analysieren. Jene, die man auf den Servern von Chessbase (playchess genannt) gespielt hat, sind schon dort, andere können über einen *,pgn-Upload geöffnet werden (zu PGN siehe nächstes Kapitel). Die Seite funktioniert fast wie das Datenbankprogramm zu Hause. Wir schauen uns stellvertretend mygames.chessbase.com näher an:

The screenshot shows the Chessbase.com interface with several callouts pointing to specific features:

- Eigene Partie im Format PGN öffnen.** (Own game in PGN format)
- Umschalten auf Datenbankpartien.** (Switch to database games)
- Analyse starten Computer-Engine.** (Start computer engine analysis)
- Wahl des Modus, bzw. Inhalts.** (Choose mode or content)
- Partieliste (Partien mit Brettstellung)** (Game list with board position)
- Partieliste aktualisieren** (Refresh game list)

Variantenbaum. Alle gespielten Züge die ab der Brettstellung in der Datenbank gefunden wurden. Mit Anzahl Partien, Erfolg (%) und Stärke der Spieler (ELO).

Aktuelle Partie. Züge und allenfalls Kommentare

Stellungsanalyse mit Varianten. In Bauerneinheiten wird angezeigt, wer wie viel im Vorteil liegt – gefolgt von der errechneten Partiefortsetzung. Die Anzahl angezeigter Varianten kann mit + und – verändert werden.

Es lohnt sich wirklich, damit herumzuspielen. Dieses Online-Tool kann den Kauf einer Software für zu Hause ersetzen oder wenigsten kannst du zuerst einmal etwas üben, bevor du dich zu einem Kauf entscheidest.

Es gibt Preispläne, mit denen die Inhalte stufenweise freigeschaltet werden können. Für knapp 50€ pro Jahr erhält man einen Premiumzugang mit freiem Spiel auf dem Online-Server, Training, Lernvideos Zugang zu den Online-Lektionen, etc. und vor allem Zugriff auf die Live-Datenbank, die laufend mit den neusten Meisterpartien aktualisiert wird.

Das Basiswissen über Schachsoftware und PGN-Dateien kommt im nächsten Kapitel. Anwenden kannst du das meiste davon gleich mal bei chessbase.de.

SCHACHSOFTWARE

Auf dem Markt werden die unterschiedlichsten Schachprogramme angeboten, mit denen du Partien gegen Computer oder im Internet spielen, eine Datenbank anlegen und deine Partien durch den Computer analysieren lassen kannst. Wir werden die einzelnen Funktionen kurz ansehen. Wobei das Spiel im Internet mit dem vorherigen Kapitel bereits abgehandelt ist.

Die Engine

Alle diese Programme haben eines gemeinsam: Sie benötigen eine Engine (einen Motor). Die Engine ist das Kern-Programm, welches Schachstellungen bewertet und daraus Züge und Varianten berechnen kann. Ein solcher Motor braucht nicht zwingend vom gleichen Hersteller zu sein wie die Benutzerumgebung. Wenn du eine Software kaufst, kriegst du oft gleich mehrere Engines mitgeliefert und kannst weitere hinzufügen. Dafür gibt es einen Standard, genannt «UCI», der sich in den vergangenen Jahrzehnten durchgesetzt hat. Alle wichtigen Schachprogramme unterstützen diesen Standard, weshalb die Einbindung einer zusätzlichen Engine heute kein Problem mehr darstellt. Im Internet findest du sehr viel dazu, falls Du es genauer wissen möchtest.

Klar, dass die Qualität der Analyse von der Spielstärke dieser Engines abhängig ist. Heute sind aber die guten Engines alle stärker als ein Grossmeister – so dass eigentlich jede starke Engine dir helfen kann, deine groben Fehler zu finden. In der Eröffnung allerdings solltest du mehr auf Bücher und Eröffnungskurse vertrauen.

Es gibt kommerzielle Engines wie Dragon by Komodo, Houdini, Shredder, Fritz, Rybka. Vor allem Komodo ist hier zu erwähnen. Das war nicht nur eine der allerstärksten Engines, sie ist auch eine, die so programmiert wurde, dass deren Züge am ehesten dem Verständnis von Menschen entsprechen. Dies wurde erreicht durch eine Zusammenarbeit mit dem Grossmeister Larry Kaufman, der auch gute Bücher (Eröffnungsrepertoire) geschrieben hat. Dragon ist eine neue Engine basierend auf dem Wissen von Komodo, die wie alle starken Engines mit neuronalen Netzwerk-Technologie arbeitet (google das). Komodo ist seither gratis erhältlich.

Erwähnen möchte ich auch Fritz. Das ist wohl die berühmteste Engine, die von Chessbase entwickelt wurde und schon seit anfangs 90er Jahren auf dem Markt ist. Fritz sorgte 1996 für Furore als sprechendes Schachprogramm und Partieanalysen, die mit Textkommentare versehen sind. Fritz wird mit hervorragender Benutzerumgebung (GUI) und einer kleinen Datenbank geliefert. Zudem erhält man Zugang zum Schachserver von Chessbase (schach.de).

Dann gibt es frei erhältliche Engines wie Stockfish, Berseck, RubiChess, Crafty, Ethereal, Arasan. Viele ältere Versionen kommerzieller Engines sind zudem frei erhältlich.

Die bekannteste freie Engine ist Stockfish - ein Open-source Projekt. Stockfish ist seit Jahren auf den allervordersten Plätzen von Engine-Ranglisten (meist auf Platz 1) anzutreffen und arbeitet mit den fortschrittlichsten Technologien. Lichess bietet, wie oben beschrieben, eine Online-Analyse an, die mit Stockfish berechnet wird.

Stockfish lässt sich gratis auf der Homepage <https://stockfishchess.org> downloaden und in jedes Schachprogramm als UCI-Engine einbinden. Für sich alleine kann Stockfish nicht laufen - es braucht, wie jede Engine, eine Programmumgebung.

Von Stockfish gibt es spannende «Derivate», wie etwa ShashChess, für die das Buch «Best Play: A New Method for Discovering the Strongest Move» von Alexander Shashin beigezogen wurde. Oder SugaR AI, eine selbstlernende Engine.

PGN UND FEN

PGN für Partien

Deine Partien in Lichess kannst du downloaden. Klick auf deinen Nicknamen rechts oben, dann auf Profil. Du siehst nun Statistiken und rechts oben das Symbol «Partien exportieren».

Exportiert wird eine sogenannte PGN-Datei (nicht zu verwechseln mit dem Bildformat png). PGN heisst «portable game notation» und ist ein weltweit anerkanntes Format für Schachpartien. Es ist eine Textdatei, die für den Menschen lesbar ist. In einer einzelnen Datei können tausende Partien eingetragen sein. Hier siehst du wie eine einzelne Partie aussieht. Als Beispiel zeige ich die von Max Euwe, die wir in Kapitel 2 näher angeschaut haben:

```
[Event "Amsterdam m2"]
[Site "Amsterdam"]
[Date "1920.?.?.?"]
[Round "?"]
[White "Euwe, Max"]
[Black "Wiersma, Eelke"]
[Result "1-0"]
[ECO "C45"]
```

```
1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.d4      ( 3.Bc4 {Zugfolge für Schachkurs} Nf6 4.d4 exd4 5.Nxd4 Nxd4
6.Qxd4 d6 7.0-0 Be7 {nach Zugumstellung sind wir wieder in der Partie } ) 3...exd4 4.Bc4
$10 d6 5.Nxd4 Nxd4 6.Qxd4 Nf6 7.0-0 Be7 8.b3 0-0 9.Bb2 Ne8 10.f4 Bf6 11.e5 dxe5 12.fxe5
Qxd4+ 13.Bxd4 Be7 14.Nc3 $14 c5 $2 15.Nd5 cxd4 16.Nxe7+ Kh8 17.Bxf7 Nc7 18.Rf4 Be6 $4      (
18...g5 $16 )
19.Ng6+ $3 hxg6 20.Rh4# 1-0
```

Mit den eckigen Klammern [...] werden die Eckdaten der Partie (Spielerdaten, Ort, Jahr) markiert. Varianten werden mit runden Klammern (...) eingeschoben. Kommentare in geschweiften Klammern {...}. Nach dem Dollarzeichen folgen die Symbole für die Stellungsbewertung.

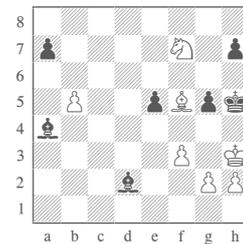
Eine solche PGN-Partie kann in jedem Schachprogramm eingefügt werden! Du kannst sie per Mail deinen Kollegen zusenden.

FEN für Stellungen

Auch für konkrete Stellungen gibt es ein international anerkanntes Format: FEN (Forsyth-Edwards-Notation). Das sieht dann so aus:

```
8/p4N1p/8/1P2pBpk/b7/5P1K/3b2PP/8 w - - o 39
```

Du brauchst die Details nicht zu kennen (sonst siehe Wikipedia). Die FEN gibt das Diagramm rechts wieder, Weiss ist am Zug. Du kannst in lichess jede Stellung als FEN kopieren und in deinem PC laden (Stellung einfügen oder ähnlich).



Natürlich werden FEN und PGN aber auch kombiniert, wenn eine Partie ab einer bestimmten Stellung beginnt. Hier wäre die Stellung zum Diagramm rechts als Beginn der Partie mit dem einzigen Zug, der die Partie dann gleich mit Matt beendet.

```
[Event "Rated Blitz game"]
[Site "https://lichess.org/"]
[Date "?????.??.??"]
[Round "?"]
[White "schoentalegg"]
[Black "NN"]
[Result "1-0"]
[FEN "8/p4N1p/8/1P2pBpk/b7/5P1K/3b2PP/8 w - - 0 39"]
```

```
41.g4# 1-0
```

Datenbankprogramme

Wenn du nicht so gewaltige PC-Kenntnisse hast und schon gar nicht rumbasteln möchtest, dann empfehle ich dir ein kommerzielles Schachdatenbankprogramm zu kaufen: Chessbase und Chess Assistant sind wohl die besten Adressen. Chessbase der gleichnamigen Hamburger Firma ist in den deutschsprachigen Ländern einen Tick verbreiteter. Chess Assistant der russischen Firma Convekta (Seite Chessok.com) ist auch in deutschsprachigen Shops erhältlich (Niggemann.com, euroschach.de). Beide Programme bieten umfassende Funktionen. In der Basisversion sind bei beiden Programmen Datenbanken mit Millionen von Partien mit an Bord. Chessbase ist eher etwas teurer. In der Basisversion für ca. 220 € mit über 9 Millionen Partien plus ½ Jahr Premium-Zugang zum Spielservers. Für 299 € sind 100'000 (!) dieser Partien kommentiert. Chess Assistant gibt es schon für 80€ mit knapp 7 Mio Partien, aber unkommentierte. Die Angebote sind aber nicht so einfach zu vergleichen, da der Premium Zugang zu Chessbase schon ziemlich viel bietet (Video-Lektionen, kommentierte Live-Übertragungen von Grossmeisterturnieren, Eröffnungslern-App etc.).

Scid vs PC

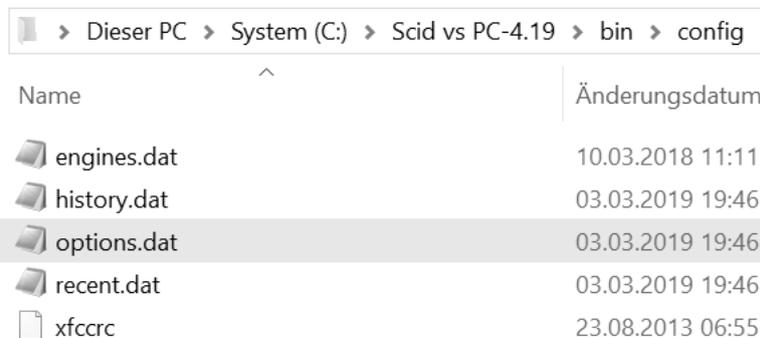
Magst du open Source-Programme und bist bereit, dieses ein wenig für dich einzurichten, dann kriegst du völlig kostenlos ein mächtiges Datenbankprogramm. Es ist sehr schnell und mit sehr guten Such- und Filteroptionen bestückt. Und es hat auf Deutsch übersetzte Menus. Die Datenbank dazu gibt es ebenfalls gratis.

Auf der Homepage des Schachclubs Lenzburg (www.schachclub-lenzburg.ch/links) findest du unter Schachtools die Links zum Programm und zur Datenbank.

Unter Downloads findest du gar eine deutsche Anleitung.



Die Einrichtung von Scid vs PC kannst du abkürzen. Ebenfalls auf der Homepage des Schachclubs Lenzburg (www.schachclub-lenzburg.ch/download) kriegst du eine Datei namens «options.dat». Diese kannst du einfach in den Installationsordner von Scid vs. PC ablegen und schon sieht Scid vs. PC so aus, wie oben abgebildet.



Aud dem YouTube-Kanal von Rafael Kloth gibt es eine Anleitung in drei Videos zu SCID. Das Gezeigte kann auch für SCID vs PC, was eine Weiterentwicklung ist, angewandt werden.

Teil 5 – Ein paar Worte zur Eröffnung

Es gibt Hunderte von Eröffnungen. Solche, die eher aggressiv, aber risikoreich sind, andere eher positionell und ruhig. Es gibt solche, die das Zentrum zu beherrschen versuchen, solche, die es schliessen (Bauern ineinander verkeilen), dann solche, die es öffnen (Bauern werden getauscht). ...und jene, die es zunächst dem Gegner überlassen und es später angreifen. Je nach Spielstil, der zu dir passt, kannst du ein bestimmtes Eröffnungssystem wählen. Als Anfänger solltest du dich aber noch nicht zu sehr um konkrete Eröffnungen kümmern, sondern einfach mal spielen und dabei ein paar wichtige und sehr grundsätzliche Regeln befolgen:

ERÖFFNUNGSREGELN

Achte in der Eröffnung auf folgende Regeln:

1. **Erobere Raum** (mit ein, zwei Bauernzügen, wie e4 oder d4)
2. **Entwickle die Figuren** auf aktive Felder– **zuerst Leichtfiguren** (Springer und Läufer).
3. **Kämpfe um das Zentrum**, mit Bauern und Figuren – verteidige es, wenn du es besitzt.
4. **Ziehe** in der Eröffnung **jede Figur nur einmal** – ausser es gibt ganz konkrete Gründe
5. **Ziehe die Dame nicht zu früh**, sie könnte herumgejagt oder gar verloren gehen,
6. Achte auf die **Sicherheit deines Königs – rochiere früh.**
7. Mache **nur wenige Bauernzüge** – Bauern können nicht zurück. Entwickle lieber Figuren.
8. **Prüfe immer, was der Gegner droht und was er plant.** Prüfe, ob er einen Fehler gemacht hat.

Weitere Tipps

- a) **Patzercheck:** Prüfe immer, ob dein Zug wirklich gut ist. Welche Figuren, wichtigen Felder sind nicht mehr gedeckt, welche Felder, Linien, Diagonalen gibst du frei? Gibt es Schachs? Damenangriffe? Siehe dazu das Kapitel Patzercheck.
- b) **Achtung Doppelangriff:** Gibt es Figuren, die in Springergabelweite oder auf den gleichen Linien/Diagonalen stehen? Vergiss nicht den Doppelangriff, der ein vorrückender Bauer ausführen kann! Hat dein Gegner Schachs, mit gleichzeitigem Angriff auf eine Figur?
- c) Versuche die **Initiative** zu erreichen, aber nur nachhaltige! Dumme Schachs und Figurenangriffe, die mit einfachen Zügen, die der Gegner ohnehin machen wollte, abgewendet werden können, sind reiner Zeitverlust.
- d) Greife mit mehreren Figuren **konzentriert schwache, wichtige Felder** und **Figuren** an - nicht nur mit einer. Versuche solche Schwächen zu provozieren - etwa mit Abtauschen.
- e) Gehe in der Eröffnung **nicht auf Bauerngewinn** mit Figuren, die hernach wieder zurück oder in Sicherheit gebracht werden müssen.
- f) **Verbinde die Türme**, indem du nach der Rochade die Dame auf ein sicheres Feld der zweiten Reihe stellst und die zwischen den Türmen stehenden Leichtfiguren entwickelst.

Natürlich sollen diese Regeln nicht kopflos verfolgt werden. Manchmal verlangt die konkrete Stellung, dass man davon abweicht. Zum Beispiel bei einem Tausch in der Eröffnung schlägt oft ein Springer zurück, womit dieser ein zweites Mal zieht. Wichtig ist vor allem, dass du, falls dies nötig ist, dir *bewusst* bist, dass du von den Regeln abweichst und dann dies auch nur mit einzelnen Zügen tust. Erst vier Bauernzüge zu machen und dann die Dame ins Getümmel zu werfen, würde ganz sicher in eine schlechte Stellung führen.

ERÖFFNUNGEN LERNEN

Eröffnungen können hier nicht behandelt werden. Zu diesem Zweck gibt es Hunderte von Büchern. Niggemann.com führt 1300 Eröffnungsbücher und Videokurse. Allein Chessbase hat etwa 350 CDs und DVDs geschaffen.

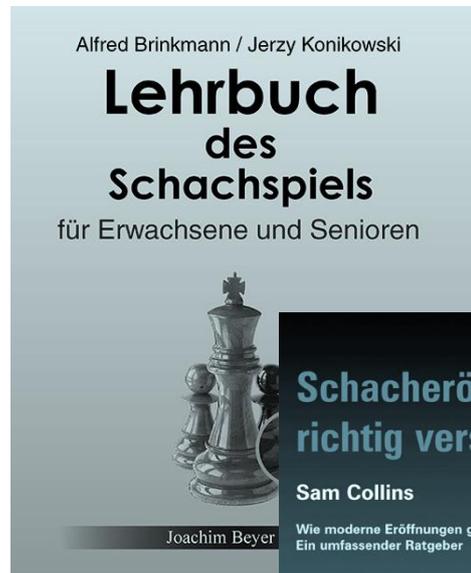
Kauf dir als erstes eine Art Handbuch über Schach, in welchem viele Eröffnungen vorgestellt werden. Schau dich in diesen Eröffnungen um und teste einige ein paar Wochen und Monate. So kannst du besser herausfinden, womit du am schnellsten zurechtkommst. Ein Buch, das mir in meiner Anfangsphase sehr gut geholfen hat, ist das Lehrbuch des Schachspiels vom Beyer Verlag. Es wurde kürzlich neu aufgelegt, dennoch ist es bereits etwas älter. Der grösste Teil wird den Eröffnungen gewidmet, diese kurz mit den wichtigsten Varianten vorgestellt.

Gute Rezensionen hat das Buch «Schacheröffnungen richtig verstehen» von Sam Collins, das im Jahr 2015 neu aufgelegt wurde. Es stellt alle wesentlichen Eröffnungen mit Ideen und vor.

Natürlich können solche Bücher nur an der Oberfläche kratzen.

Später wirst du über bestimmte Eröffnungen mehr wissen und dich tiefer einarbeiten wollen. Dazu kannst du dann ein Buch und / oder eine Video-DVD kaufen, wo nur eine Eröffnung vorgestellt wird. Achte dabei auf folgendes:

- Eröffnungsbücher sollen die Ideen der Eröffnungen erklären. Lerne nicht einfach Varianten auswendig, ohne die **Strategien und Ideen** zu kennen. Entsprechend sind Bücher, die nur Varianten stapeln und kaum Text enthalten eher etwas für Meister, welche die Pläne schon kennen oder diese sich selber erarbeiten können.
- Bevorzuge zunächst Bücher, welche **ganze Partien** zeigen und kommentieren. Es nützt dir wenig, wenn im 15 Zug steht: «Weiss steht etwas besser.». Die Partien sollst du mehrmals nachspielen, so dass du diese einem Schüler erklären könntest (klar, ist jetzt ein wenig hoch gegriffen).



ERÖFFNUNGEN

Die Eröffnungen werden wie folgt gruppiert:

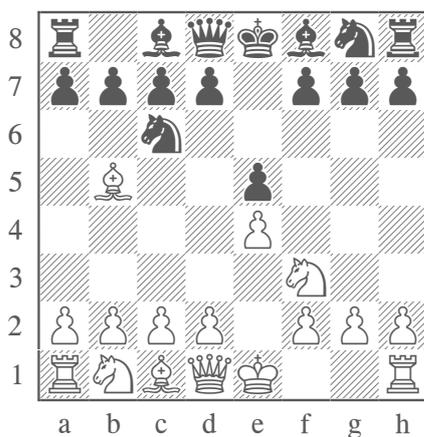
- Offene Spiele
- Halboffene Spiele
- Geschlossene Spiele
- Unregelmässige Eröffnungen

Die Begriffe werden umgehend erklärt. Vorerst aber noch ein Wort zur Benennung der Eröffnungen. Sehr viele Eröffnungen haben interessanterweise einen geographischen Namen. Meist war es ein sehr starker Meister, der eine bestimmte Eröffnung untersucht und entwickelt hat. Dadurch wurde diese in seinem Umfeld sehr oft gespielt. So gibt es beispielsweise die Italienische, Spanische, englische Eröffnung sowie die Sizilianische, Französische, Indische Verteidigung und viele andere.

Als «Eröffnung» oder «Partie» wird eine Zugfolge bezeichnet, wenn die weissen Züge namensgebend sind. Ist ein schwarzer Zug namensgebend so nennst man es «Verteidigung».

Natürlich werden manchmal Eröffnungen nach bestimmten Spielern benannt. Réti Eröffnung, Nimzowitsch-Indische Verteidigung, Philidor Verteidigung.

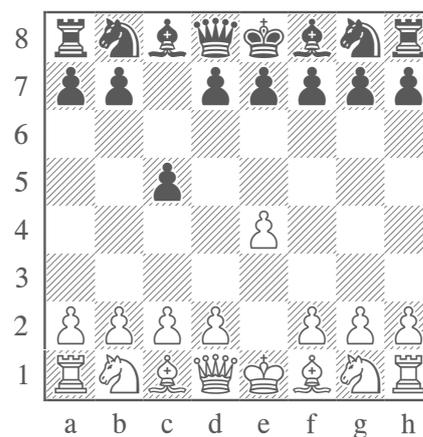
Die Spanische Eröffnung



● Diagramm 207

Der Läuferzug nach b5 unterscheidet die Spanische von der Italienischen **Eröffnung** (wo dieser nach c4 geht).

Die Sizilianische Verteidigung



○ Diagramm 208

Der schwarze Zug c5 ist gegen 1.e4 ist das Hauptmerkmal der Sizilianischen **Verteidigung**.

Manchmal wurde eine bestimmte Variante einer bestimmten Eröffnung an einem anderen Ort entwickelt oder durch einen Spieler ausgearbeitet. Dann entstehen so wunderschöne Namen wie Sämische Variante der Nimzo-Indischen Eröffnung.

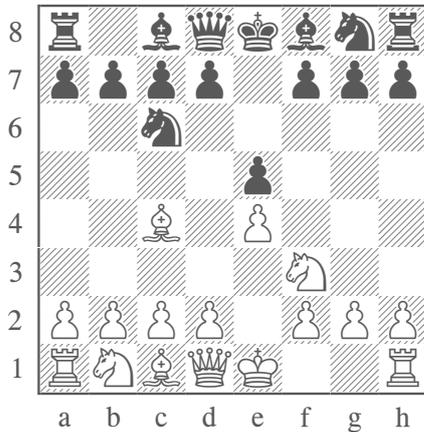
Die Variante einer «Verteidigung», die durch einen weissen Zug eingeleitet wird, heisst dann wiederum «Angriff». So gibt es den «Ungarischen Angriff in der Königsindischen Verteidigung». Aber das führt jetzt schon fast ein wenig zu weit.

Wenn du eine Eröffnung lernen willst, kaufst du dir am besten ein Buch, das diese anhand von Beispielpartien erklärt. Dann erfährst du auch, woher der Name stammt.

OFFENE SPIELE

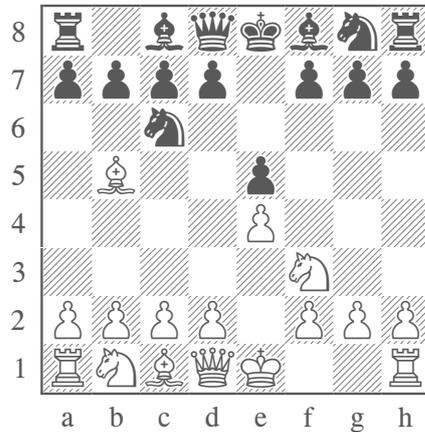
Offene Spiele sind Eröffnungen, die mit dem Doppelschritt des e-Bauern beginnen und mit einem solchen beantwortet werden. Die ersten Züge sind also 1.e4 e5. Offene Eröffnungen haben oft aktive Figuren und es werden Linien geöffnet (Bauern getauscht). Ein paar Beispiele:

Italienische Partie auch Giuoco piano



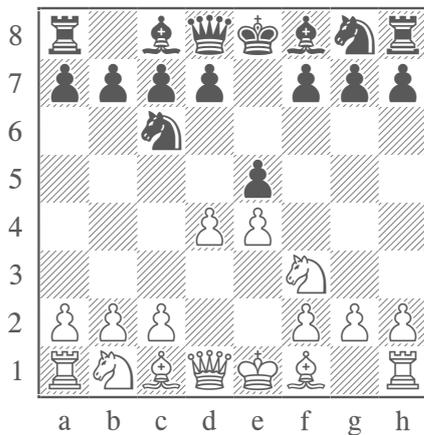
- Der Läufer schießt schon mal nach f7.

Spanische Partie



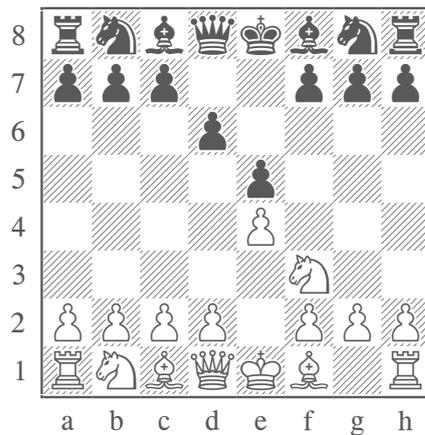
- Weiss greift den ♞c6 an.

Schottische Partie

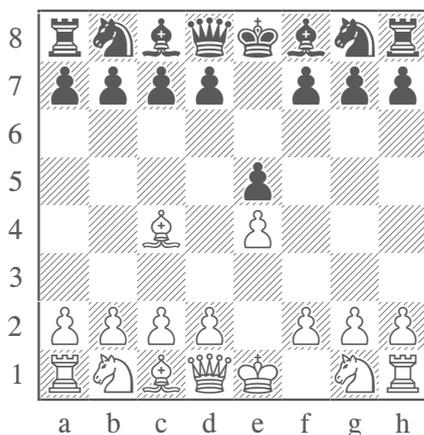


- Weiss greift sofort den Zentrumsbauern von Schwarz an.

Philidor-Verteidigung



- Schwarz deckt den angegriffenen Bauern e5 mit dem d-Bauern statt einem Springer.



links

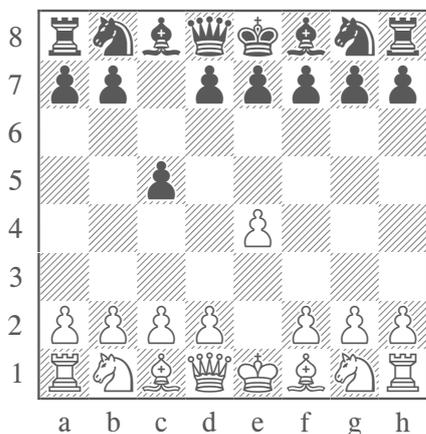
Das Läuferspiel

Weiss entwickelt den Läufer vor dem Springer.

HALBOFFENE SPIELE

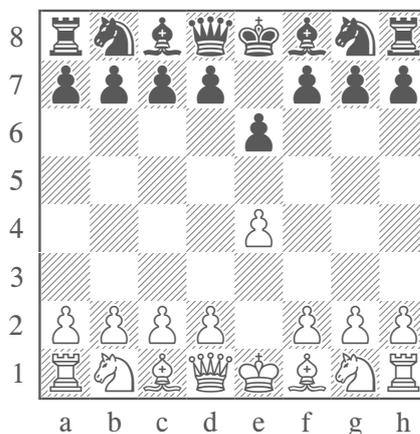
Bei halboffenen Spielen beantwortet Schwarz den weissen Zug 1.e4 nicht mit e5 sondern mit irgendeinem anderen Zug. Dadurch wird schon im ersten Zug die Symmetrie der Stellung verlassen.

Sizilianische Verteidigung



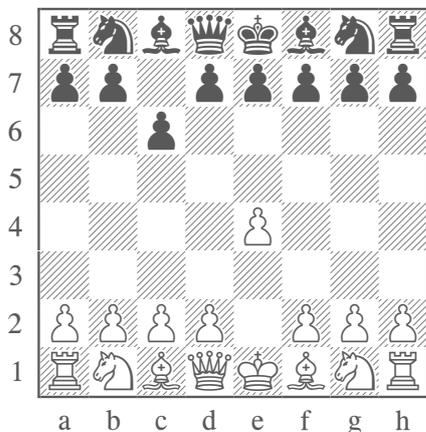
○ Schwarz führt mit c5 eine Asymmetrie her und versucht so, dem Spiel einen eigenen Stempel aufzudrücken,

Französische Verteidigung



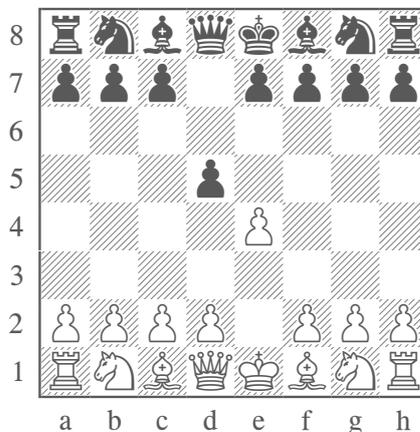
○ Schwarz zieht zunächst e6 und plant den weissen Bauern auf e4 sofort mit d5 anzugreifen.

Caro-Kann-Verteidigung



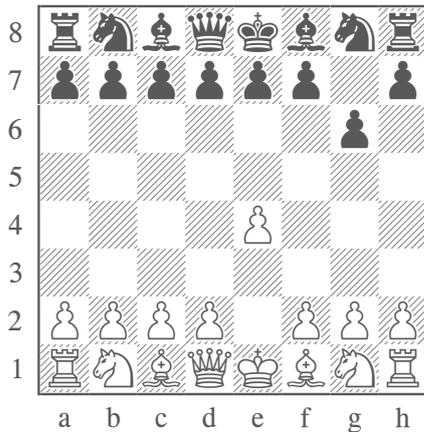
○ Auch bei Caro-Kann plant Schwarz das umgehende d5 – diesmal mit Unterstützung des Bauern c6

Skandinavische Verteidigung



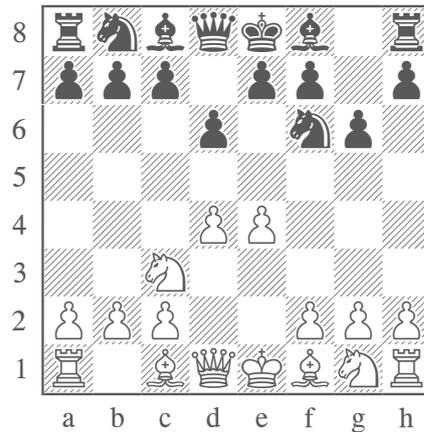
○ Schwarz greift sofort den Bauern e4 an. Er riskiert dabei, die Dame sehr früh entwickeln zu müssen, wenn Weiss den Bauern d5 schlägt.

Moderne Verteidigung



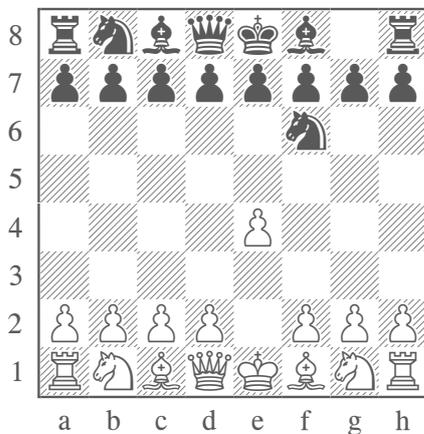
○ Schwarz kämpft nicht sofort mit Bauern um das Zentrum. Er entwickelt zunächst den Läufer nach g7. Er wird mit dessen Hilfe später das weisse Zentrum angreifen. Ein Ansatz der zum Zeitpunkt der Entwicklung dieser Verteidigung völlig neu war, daher der Name «Moderne Verteidigung».

Pirc-Ufimzew-Verteidigung



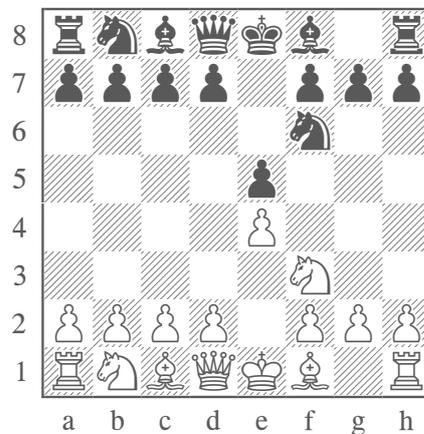
○ Schwarz lässt wiederum Weiss sein Bauernzentrum e4 und d4 errichten und greift es mit Sf6 und dem Läufer g7 und Bauernzügen an. Ein ähnlicher Ansatz wie bei der Modernen Verteidigung.

Aljechin-Verteidigung



○ Schwarz greift sofort den Bauern e4 an und provoziert ihn vorzurücken und den Springer wegzujagen. Später will er diesen vorgerückten Bauern angreifen. Diese Spielweise braucht etwas Kenntnisse.

Russische Verteidigung

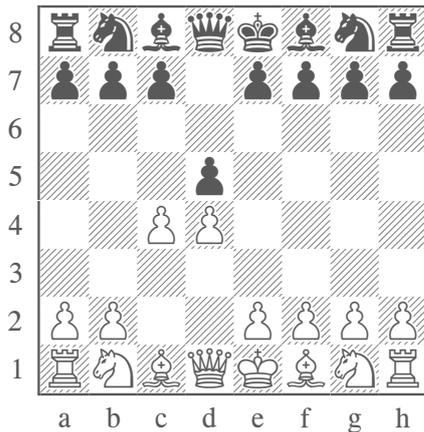


○ In der russischen Verteidigung deckt schwarz den Bauern e5 nicht, sondern greift seinerseits den weissen Bauern e4 an. Auch hier braucht es etwas konkretes Wissen.

GESCHLOSSENE SPIELE

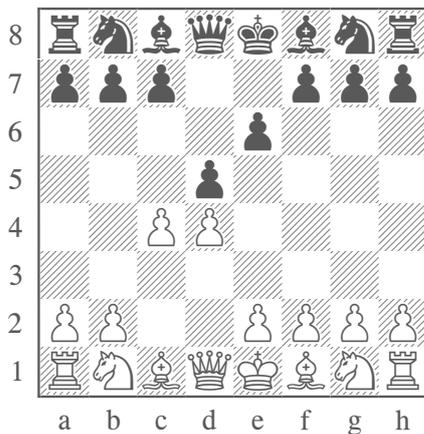
Wenn Weiss mit dem Doppelschritt des d-Bauern eröffnet, nennt man das «Geschlossenes Spiel». Ebenfalls in diese Kategorie gehören 1.c4 und 1.Sf3. Diese Züge werden oft in unterschiedlicher Reihenfolge alle drei gespielt. Frühe Linienöffnungen sind hier etwas seltener. Es gibt eher «halboffene» Linien, wenn sich etwa der c- und d-Bauer tauschen. Ganz geöffnet wird am ehesten die c-Linie.

Damengambit



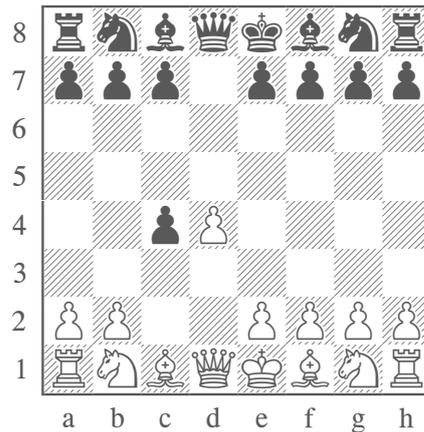
- Weiss spielt nach d4 oft auch gleich c4, um seinen Einfluss im Zentrum zu erhöhen. Er spielt also oft einen Bauernzug mehr als in den offenen Spielen.

Abgelehntes Damengambit



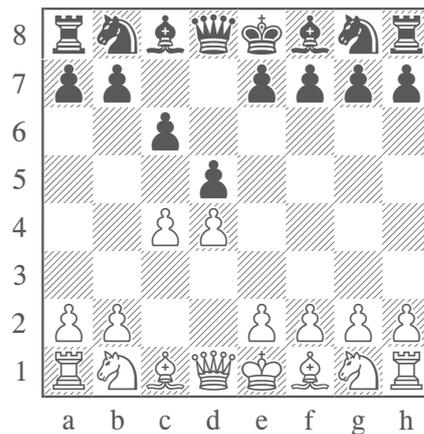
- Schwarz verteidigt seinen d-Bauern mit e6, er will nicht mit der Dame zurückgeschlagen müssen. Damit verstellt er zwischenzeitlich dem Läufer c8 die Diagonale, öffnet aber jene des Läufers f8.

Angenommenes Damengambit



- Schlägt Schwarz den Bauern, so nennt man das angenommene Damengambit. Schwarz kann den Bauern nicht behalten, Weiss wird ihn bald zurückgewinnen.

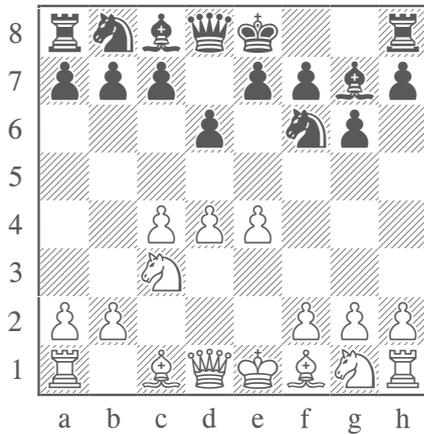
Slawische Verteidigung



- Auch eine Form des abgelehnten Damengambits. Schwarz deckt mit c6. Damit hat er zwar noch nichts für die Figuren-Entwicklung getan, aber den ♗c8 nicht eingesperrt.

Bei den indischen Verteidigungen lässt Schwarz dem Weissen ein eindrückliches Bauernzentrum errichten und greift dieses später an.

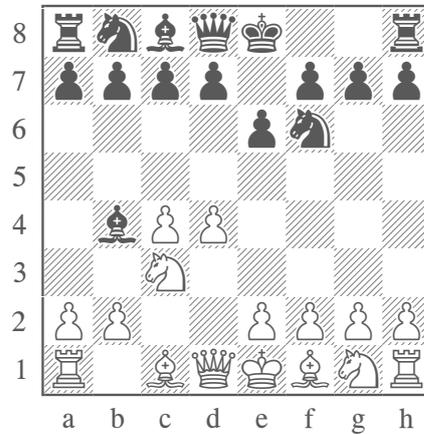
Königsindische Verteidigung



○ Bei der Königsindischen Verteidigung ist das Merkmal der Läufer, den Schwarz nach g7 entwickelt. Das ist eine sogenannte **Flankeneröffnung**. Das Zentrum wird bald mit e5 oder c5 plus evtl. später f5 angegriffen.

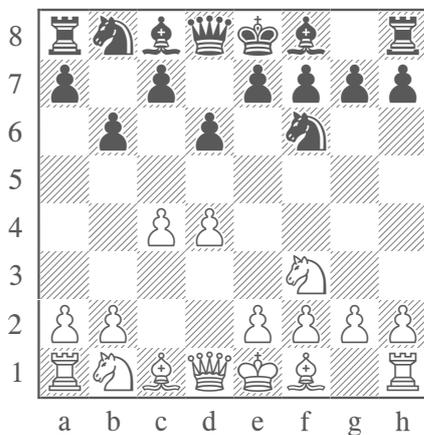
Ebenfalls den Ansatz des Zentrumsangriffs über die Flanke verfolgen die weiteren indischen Verteidigungen.

Nimzoindische Verteidigung



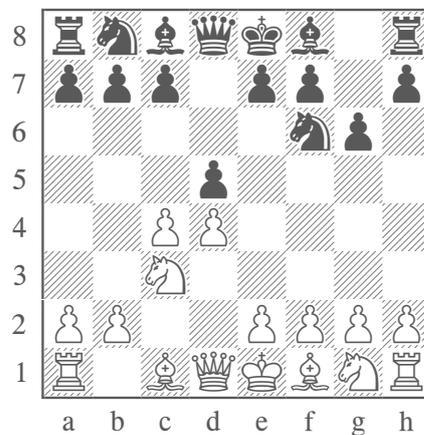
○ Schwarz lässt wieder eine Besetzung des Zentrums durch weisse Bauern zu. Er wird aber sofort mit dem Läufer aktiv, der den Springer an die Dame fesselt und so nicht mehr so gut auf das Zentrum wirken kann.

Damenindische Verteidigung



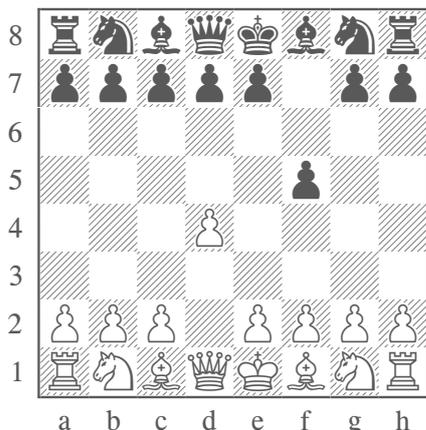
○ Der Damenläufer geht nach b2

Gründfeldindische Verteidigung



○ Schwarz wird den Läufer nach g7 entwickeln, vorher aber wird er im Zentrum aktiv und spielt d5. Weiss kriegt oft ein gutes Zentrum, das Schwarz mit c5 angreift oder am Damenflügel versucht, einen Freibauern zu schaffen.

Holländische Verteidigung

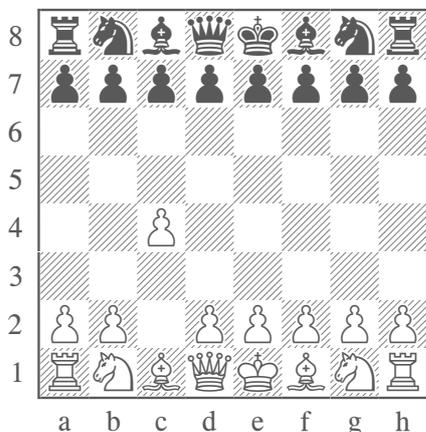


○ Schwarz nimmt sofort das Feld e4 unter Kontrolle, wo sich später vielleicht ein Springer einnisten kann.

ERÖFFNUNGSSYSTEME OHNE D4 ODER E4

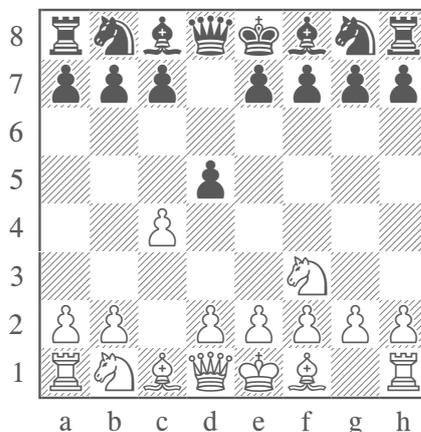
Nebst den Hauptzügen 1.e4 und 1.d4 sind auch Züge 1.c4 oder 1.Sf3 sehr häufig. Oft gehen diese mit Zugumstellung in ein der oben aufgeführten Eröffnungen über. Zwei haben jedoch eine eigenständige Bedeutung. Beides sind sehr weitreichende äusserst flexible Systeme.

Englische Eröffnung



● Weiss verzichtet (vorerst) auf die Züge d4 und e4 und startet mit c4. Er will flexibel auf die Züge des Schwarzen reagieren.

Reti Eröffnung



● Weiss verzichtet auf die Züge d4 und e4 und startet mit Nf3 und c4. Mit Nf3 verhindert er ein schwarzes e4 (ein Zug, den die englische Eröffnung zulässt).

UNREGELMÄSSIGE ERÖFFNUNGEN

Unregelmässige Eröffnungen beginnen mit Zügen wie 1.b3 (Larsen Eröffnung), 1.f4 (Bird-Eröffnung) oder 1.b4 (Orang-Utan). Ich verzichte hier auf Diagramme. Dem Anfänger wird empfohlen, seine Partien mit einer Standarderöffnung (1.e4, 1.d4) zu beginnen.

GAMBITERÖFFNUNGEN

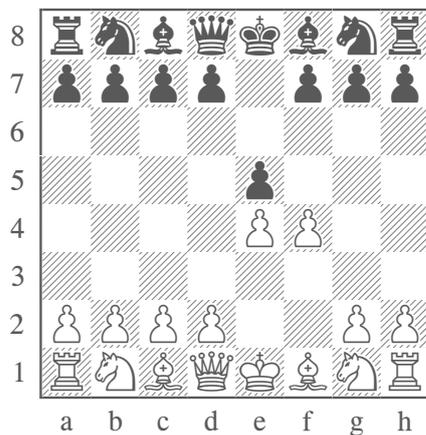
Ein **Gambit** ist ein Bauernopfer meist in der Eröffnung. Die opfernde Partei erhofft sich damit Zeit für die schnelle Entwicklung der eigenen Figuren zu gewinnen – die Zeit, die der Gegner braucht, um den Bauern zu schlagen und seinen Mehrbauern zu verteidigen. Durch das Verschwinden eines eigenen Bauern wird oft auch eine Linie halb oder ganz geöffnet. (halb, weil ein gegnerischer Bauer noch in der Linie steht). Das eröffnet Angriffsmöglichkeiten für den Turm plus möglicherweise für den Läufer auf einer Diagonale.

Ganz selten wird gar eine Figur (meist Springer) zu diesem Zweck geopfert. Dann muss aber schon eine massive Kompensation in Form von Angriff vorhanden sein.

Wir haben vorher das Damengambit genannt, das aber kein echtes Gambit ist, weil der geopfert weisse Bauer zurückgewonnen werden kann, weshalb dieser von Schwarz oft auch gar nicht erst verteidigt wird. Der Nutzen für Weiss, der das Gambit anbietet, ist dort eher, dass Schwarz einen Zentrumsbauern getauscht hat (d5 gegen c4). Dafür braucht Weiss je nachdem etwas Zeit, den Bauern zurückzugewinnen. Zeit, die Schwarz für die Entwicklung seiner Figuren nutzen kann.

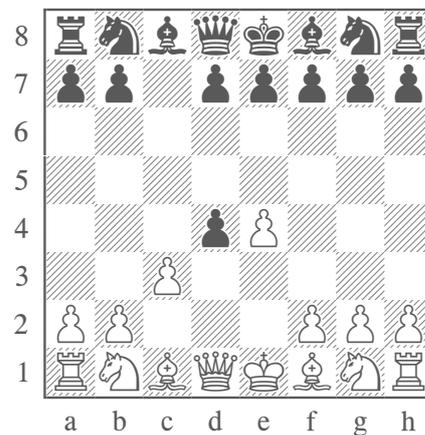
Stellvertretend folgen nur zwei Beispiele von echten Gambits:

Königsgambit



- Weiss offeriert Schwarz den f-Bauern und hofft auf einen Angriff über die f-Linie. Oft entsteht eine wilde Partie mit schnellen Angriffen.

Morra Gambit



- Weiss hat in der Sizilianischen Verteidigung den schwarzen c-Bauern mit d4 angegriffen. Schwarz schlägt auf d4 und Weiss, statt ihn mit der Dame zurückzuschlagen, stellt ihm den c-Bauern hin. Schwarz kann mit dxc4 definitiv einen Bauern gewinnen. Weiss erhält mit Sxc3 ein Tempo plus Raum (Bauer e4), die gefährliche d-Linie und gleich zwei offene Läuferdiagonalen.

ERÖFFNUNGSFEHLER

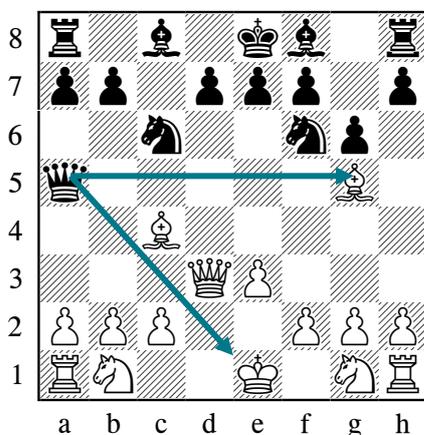
Eröffnungsfallen

Über Eröffnungsfallen gibt es ganze Bücher. Oft sind diese sehr lehrreich. Dabei geht es nicht darum, den Gegner in eine Falle zu locken, sondern nicht selbst hineinzutappen. Dabei lernt man einiges über die Eröffnungsphase und welche Fehler dort vermieden werden sollen,

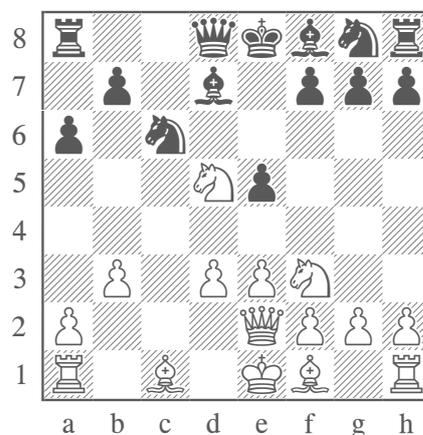
Auch auf YouTube findest du viele Eröffnungsfallen. Das sind aber zweischneidig. Denn die Fallen werden oft über dubiose Zugfolgen aufgestellt, aber sehr euphorisch dargestellt. Die besten Antworten des Gegners werden meist ausgeblendet. Probiere es gerne das eine oder andere Mal aus, aber lass dich nie dazu verleiten, Schachpartien mit Trickereien schnell gewinnen zu wollen. Du wirst wohl anfänglich einige Siege einfahren, aber es behindert deine Weiterentwicklung. Wenn dein Gegner die Falle kennt, wirst du beweisen müssen, dass du auch «richtig» Schach spielen kannst. Wahrscheinlich ab einer leicht schlechteren Stellung. Daher brauche die Filme auf YouTube dazu, diese Motive kennenzulernen, Fallen zu umgehen und Fehler zu erkennen, die dein Gegner macht.

Nachfolgend gebe ich dir ein paar Beispiele von Eröffnungsfehlern. Also nicht Fallen, die man mit zweifelhaften Zügen aufstellt, sondern Missgeschicke, die mit normalen Eröffnungszügen halt mal passieren können, wenn man nicht aufpasst. Sie können in den unterschiedlichsten Eröffnungen immer wieder vorkommen.

Doppelangriffe in der Eröffnung



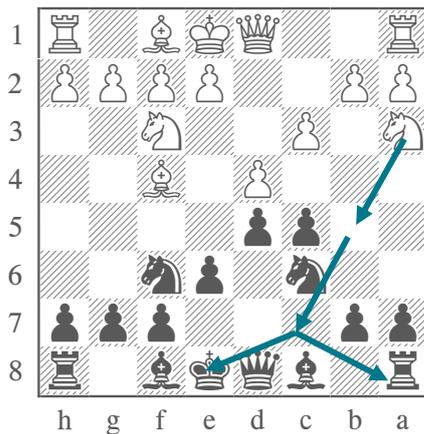
○ Diagramm 209 Weiss am Zug



● Diagramm 210 - Schwarz am Zug

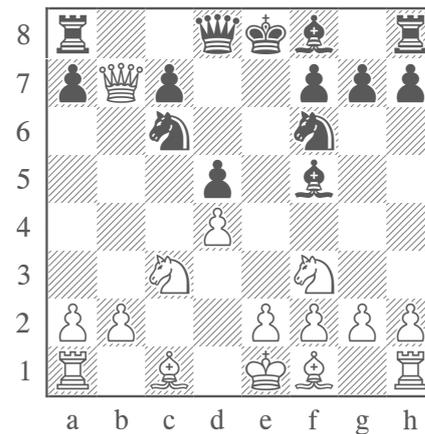
In der Eröffnung ein häufiges Motiv ist Damenschach auf a4, h5 mit der weissen Dame oder a5, h4 (schwarze Dame) mit gleichzeitigem Angriff auf eine Figur. Hier ist es der Läufer g5, der ungedeckt ist und verloren geht, weil Weiss den Springer g1 noch nicht entwickelt hat. Stünde zudem der e-Bauer nicht auf e3, könnte der Läufer zurück auf d2, wo er das Schach unterbrechen und sich gleichzeitig retten kann.

Schwarz am Zug. Hier hat der weisse Springer soeben den Bauern d5 geschlagen, was ihn teuer zu stehen kommt. Nach Da5+ geht dieser Springer verloren. Er kann zwar das Schach decken, indem er auf c3 zurückhüpft, ist dort aber ungedeckt. Schwarz würde in diesem Fall auf c3 mit Schach schlagen und auch gleichzeitig den Turm auf a1 angreifen. Ein weiteres typisches Motiv in Eröffnungen.



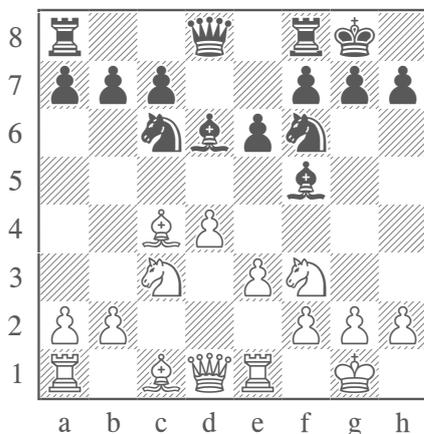
○ Diagramm 211 aus Sicht von Schwarz!

Schwarz hat sich aktiv entwickelt. Aber er hat die Drohungen des Weissen zu wenig beachtet. Nach 1. ♘b5 gibt es keine gute Abwehr gegen die Springergabel (König/Turm) auf c7. Beachte, dass ein Springer auf b5 auch das Feld d6 kontrolliert und zusammen mit dem ♙f4 so verhindert, dass Schwarz seinen Läufer dort dazwischen stellt, um ♘c7+ abzuwenden..



● Diagramm 212 - Schwarz am Zug

Dasselbe in Schwarz: Weiss hat sich mit der Dame den Bauern auf b7 gekrallt und greift den ungedeckten Springer c6 an. Das sieht gut aus, aber er hat den Konter ♘b4 mit der Drohung einer Gabel auf c2 vergessen. Solch ein früher Bauerraub mit der wertvollsten Figur während der Eröffnungsphase ist immer gefährlich und sollte gut überlegt sein.



○ Diagramm 213

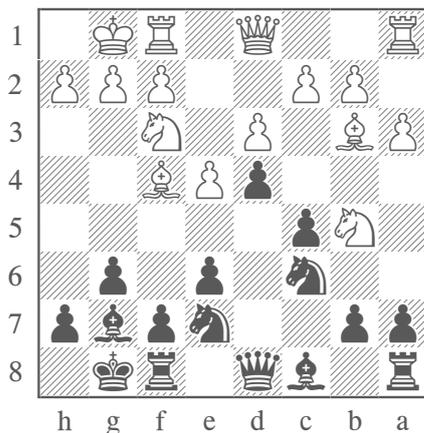
Links: In der Eröffnung gibt es oft auch gefährliche Doppelangriffe von Bauern. Ziel sind meistens Läufer und Springer, die auf der gleichen Reihe mit einem Feld Abstand stehen, wie hier bei Schwarz.

Weiss rückt den e-Bauern vor und greift zunächst den ♙f5 an, der wegziehen muss. Damit gewinnt er ein Tempo für den Doppelangriff auf e5:

1. e4 ♙g4 2. e5

Schwarz verliert eine Figur.

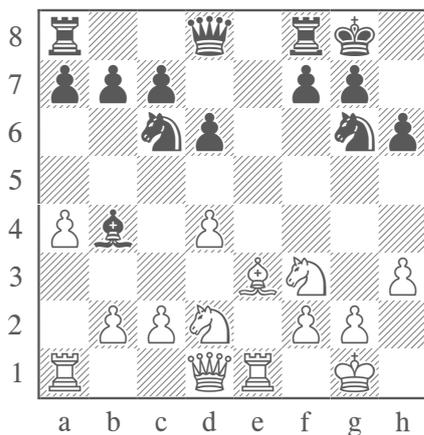
Gefangene Figuren



● Diagramm 214 – Schwarz am Zug
Diagramm aus Sicht Schwarz!

Diagramm links: Weiss hat den ♖c3, der vom Bauern d4 angegriffen wurde, nach b5 gestellt. Er droht, mit ♘c7 den Turm a8 zu ärgern. Beachte, dass der ♗f4 nicht nur c7, sondern auch b8 (Fluchtfeld für den Turm a8) bewacht. Der Zug ♘b5 war aber ein Fehler. Der Springer hat dort keine Rückzugsfelder: a3 und d4 sind blockiert, c3 wird durch den Bauern d4 kontrolliert. Schwarz spielt 1..e4. Er unterbricht damit die Diagonale des Läufers und nimmt somit dem Springer die Deckung auf c7. Da der Läufer angegriffen ist, muss er ziehen (Tempogewinn für Schwarz). Nach 2.Lg3 greift Schwarz mit 2..a6 den Springer an, dieser geht verloren.

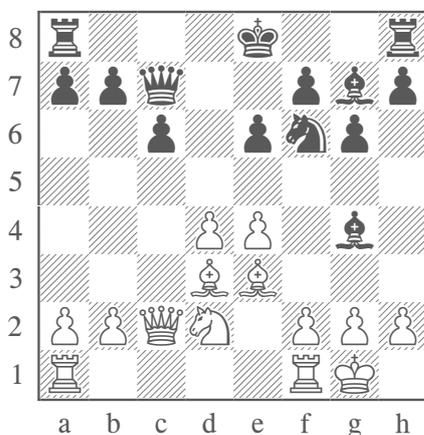
Springer können sich gut durch den Dschungel von Bauern bewegen. Das bedeutet aber auch, dass sie oft auf sehr wenigen freien Feldern herumhüpfen. Da lauert immer die Gefahr, dass die Rückzugsfelder plötzlich weg sind. Achte darauf, bevor du den Springer vorrückst.



○ Diagramm 215 - Weiss am Zug

Auch Läufer werden ab und an gefangen. Vor allem dann, wenn Sie den Springer c3 oder f3 fesseln und nicht merken, dass die Bauern ein Netz um sie gespannt haben.

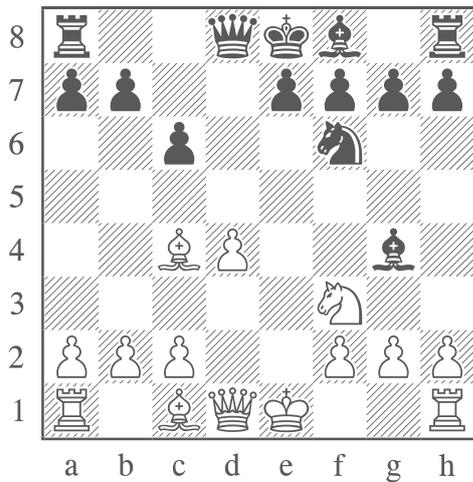
Diagramm links: Schwarz hat mit dem Läufer den ♘d2 gefesselt und ihm später mit dem Bauernzug nach d6 gleich selber ein wichtiges Rückzugsfeld genommen. Weiss kann nun den Läufer fangen: 1.c3 ♗a5 2.b4 ♗b6 3.a5 und der Läufer verlässt das Brett.



○ Diagramm 216

Diagramm links. Leider hat Schwarz den ♗g4 vergessen zurückzuziehen, bevor er e6 zog. Weiss kann ihn mit den Zügen 1.h3 Lh5 und 2.g4 fangen. Allerdings aufgepasst! Schwarz kann den Springer opfern mit 2..♘xg4. Nach 3.hxg4 ♗xg4 hat Schwarz zwei Bauern gekriegt für den Springer und die weiße Königsstellung ist nun komplett aufgerissen. Daher muss zuerst der ♘f3 weggejagt werden!
Korrekte Zugfolge: 1.h3 ♗h5 2.e5! (Zwischenzug!) ♘d5 3.g4 ♗xg4 4.hxg4.

Seekadettenthema (Seekadettenmatt / Legal's mate)



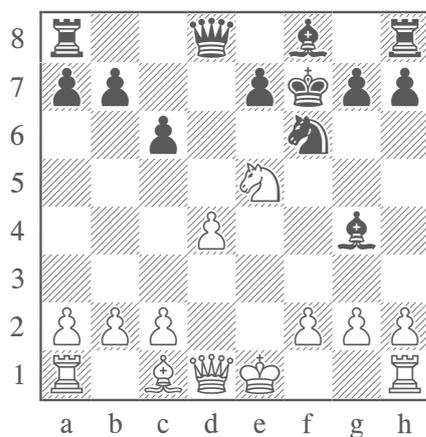
○ Diagramm 217

Der Springer f3 ist gefesselt – allerdings «unecht». Er darf wegziehen. Weiss würde dann aber riskieren, dass seine Dame auf d1 geschlagen wird. Was aber, wenn der Springer gleichzeitig dem schwarzen König Schach bieten könnte? Dann hätte Schwarz ja gar nicht die Zeit, die Dame zu schlagen?

Und besonders toll wäre es, wenn der Springer mit dem gleichen Zug nicht nur Schach bieten, sondern auch den frechen Läufer auf g5 angreifen könnte, oder nicht?

Das wäre dann ein sogenannter «Abzugsangriff». Denn auch die Dame würde in diesem Fall den Läufer angreifen, der nur durch den Springer f6 gedeckt ist.

Im oben gezeigten Diagramm kann Weiss tatsächlich mit einer speziellen Abwicklung den Bauern f7 gewinnen. Er opfert zunächst den Läufer mit 1. ♗xf7+ Der schwarze König schlägt den Läufer mit 1.. ♔xf7, dann folgt der Springerzug mit Schach und Angriff auf den Läufer 2. ♞e5+.

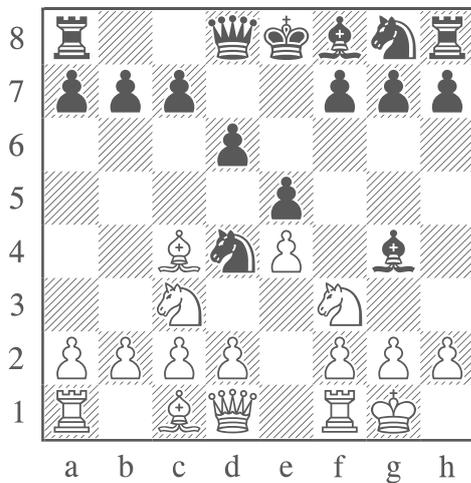


● Diagramm 218: Schwarz am Zug,

Die Stellung nach dem Springerzug siehst du im Diagramm links. Schwarz ist am Zug aber sein König steht im Schach und er muss diesen wegziehen (Springerschach).

Gleichzeitig ist der Läufer g4 durch den schachgebenden Springer angegriffen (Doppelangriff des Springers auf König und Läufer) sowie auch durch die Dame auf d1. Der Läufer ist aber nur 1x gedeckt. Nachdem Schwarz den König aus dem Schach gezogen hat, wird Weiss den Läufer gewinnen.

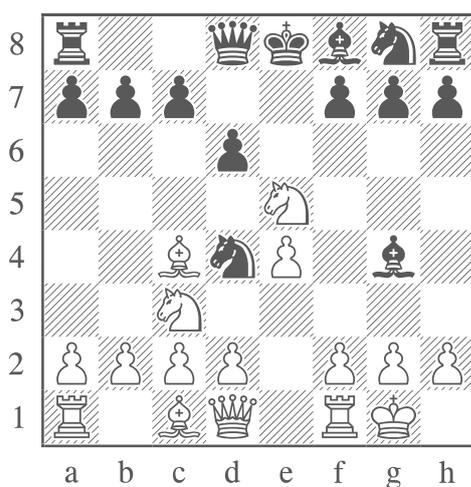
Das gezeigte Motiv taucht gelegentlich auf im Schach. Es hat seinen Ursprung im sogenannten Seekadettenmatt. Oder Legal's mate wie es auf Englisch heisst:



○ Diagramm 219

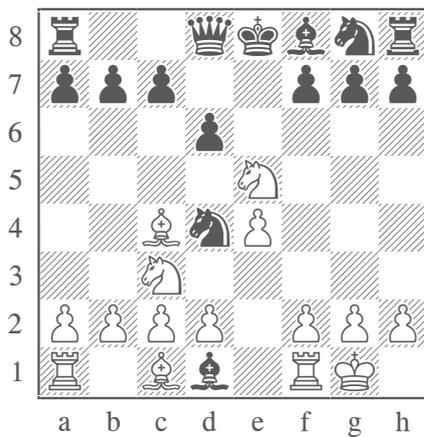
Schwarz hat wieder den Springer f3 gefesselt und diesen zusätzlich mit ♘d4 angegriffen. Das sieht auf den ersten Blick recht ungemütlich aus für Weiss. Schwarz hat für diesen Angriff allerdings die Entwicklung des Königsflügels vernachlässigt. Der König ist noch in der Mitte und Springer und Läufer stehen auf ihren Ursprungsfeldern. Zudem ist der ♘g4 ungedeckt. Die Zugfolge 1. ♙xf7+ ♚xf7 2. ♘xe5+ (wie oben gezeigt) würde hier nichts einbringen, weil der Bauer e5 gedeckt ist. Schwarz könnte einfach den schachgebenden Springer schlagen und hätte ziemlich viel Material gewonnen. Wechselt Weiss aber die Zugreihenfolge, gibt es eine fiese Mattdrohung.

Mit 1. ♘xe5 greift Weiss den Läufer zwei Mal direkt an (Dame und Springer), bietet aber seine Dame und den Springer beide als Freiwild zum Schlagen an.



● Diagramm 220 Schwarz am Zug

Was passiert, wenn Schwarz das Angebot annimmt, zeigt das nächste Diagramm.



○ Diagramm 221

Diagramm links:

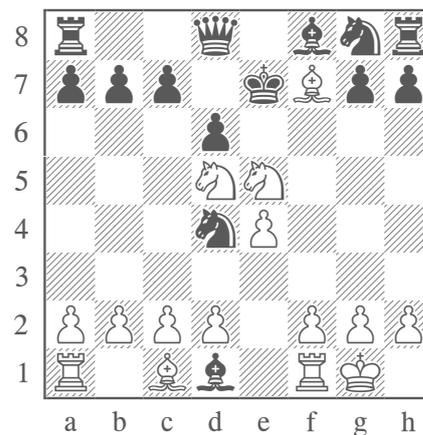
Schwarz hat die Dame geschlagen.

Aber nun ist Weiss am Zug und er hat ein Matt in 2 Zügen:

2. ♖xf7 ♔e7 (einziges Feld) 3. ♞d5#

Diagramm unten

Die Endstellung Schwarz ist schachmatt.

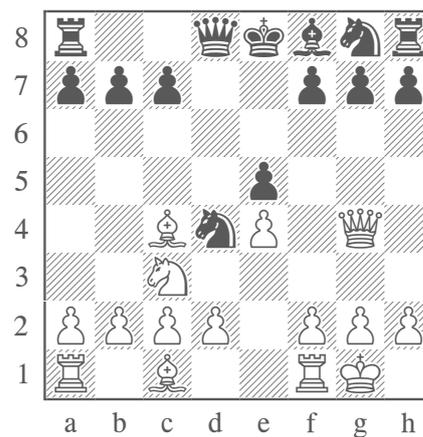


● Diagramm 222 Schwarz am Zug

Beachte wie der ♞e5 die Felder f7 (mit dem Läufer) und d7 deckt, der ♞d5 Schach bietet und f6 wegnimmt, während der Läufer e8 und e6 kontrolliert. Das ist zu viel für den armen König.

In Kenntnis dieses Mattmotivs darf Schwarz nach dem Springerzug 1. ♞xe5 die Dame nicht schlagen. Er muss den Springer nehmen, wonach die Dame den Läufer schlägt. Also: 1. ♞xe5 dxex5 (erzwungen!) 2. ♔xg4

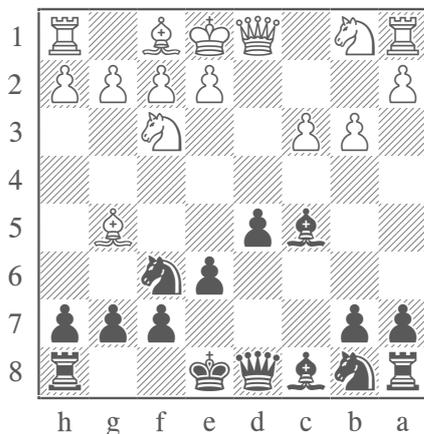
Obwohl Schwarz am Zug mit dem Springer noch den Bauern auf c2 schlagen kann, steht Weiss klar besser mit sehr aktiven Figuren und deutlichem Entwicklungsvorsprung.



● Diagramm 223 - Schwarz am Zug

Übrigens: Solche Figurenopfer, wo die «gesponserte» Figur ein, zwei Züge später durch eine erzwungene Zugfolge wieder zurückgewonnen wird, nennt man **Scheinopfer**.

Ein weiteres Beispiel aus Sicht von Schwarz, das ich an einem Turnier erleben durfte.



● Diagramm 224 - Schwarz am Zug,

Diagramm aus Sicht von Schwarz

Weiss fesselt den Springer f6. Statt sich zu entwickeln, hat er am Damenflügel unnötige Bauernzüge gemacht. Vor allem ins Gewicht fällt, dass der e-Bauer noch auf e2 steht und der Springer noch auf b1.

Dadurch ist ein Seekadetten-ähnliches Motiv entstanden. Wohl gibt es kein Matt, Schwarz kann aber wiederum den Läufer opfern und so den Bauern auf f7 gewinnen.

1.. ♘xf2+ 2. ♔xf2 ♞e4+ und Schwarz gewinnt den geopfertem Läufer zurück und hat insgesamt einen Bauern gewonnen.

Hier würde 1. ♞e4 (was immerhin ♘xf2# matt droht) nicht sofort Material gewinnen, da sich der angegriffene Läufer nach e3 zurückziehen kann. Dort würde er gleichzeitig den Angriff auf den Bauern f2 unterbrechen.

Nach 2. ♘f6 ♘xf3 2.fxe3 würde zwar nur ein Läufer abgetauscht, aber die Doppelbauern auf e2 und e3 machen die weisse Stellung trotzdem sehr schlecht. Das wäre also auch eine gute Variante gewesen.

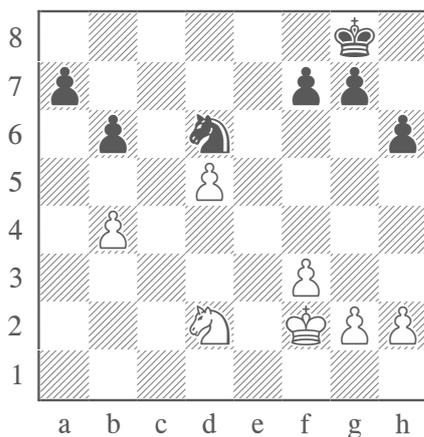
Das Seekadettenmatt oder Seekadettenmotiv solltest du gut kennen. Bitte, suche danach auf Google und YouTube. Englische Suchbegriffe wären «Legal's mate» oder «Legal's trap».

Teil 6 –Endspiel

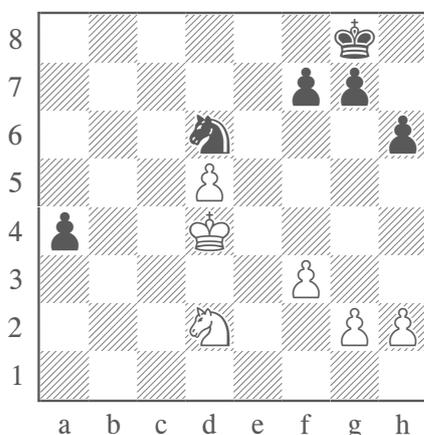
Im Laufe einer Schachpartie treffen Bauern und Figuren aufeinander und werden abgetauscht. Wenn jede Seite nur noch wenige Figuren hat und das Voranmarschieren der Bauern in Richtung Umwandlung fast wichtiger wird als das Drohen mit den Figuren, dann ist das ein Zeichen, dass sich die Partie langsam, aber sicher in Richtung Endspiel bewegt. Im Endspiel werden anderen Themen wichtig als noch im Mittelspiel. Was ich oft wiederholt habe, gilt auch hier: Ich kann dir keinen Endspielkurs geben. Es gibt hervorragende Bücher dazu und auch Material im Internet. Die folgenden Stellungen sollen nur ein paar wichtige Ideen hervorheben, damit dir den Start in das königliche Spiel erleichtern.

DER KÖNIG IM ENDSPIEL

Du weißt, dass der König in der Eröffnung möglichst früh aus der Schusslinie gebracht werden sollte. Im Mittelspiel bleibt er schön in Sicherheit verwahrt, damit ihm ja nichts passiert. Im Endspiel ändert sich diese Situation drastisch. Mit weniger Figuren auf dem Brett sind auch die Drohungen gegen den König weniger stark. Im Gegenteil: Der König mit seinem wohl kleinen aber in alle Brettrichtungen reichenden Bewegungsradius wird zu einer wichtigen Figur. Wenn nur noch Bauern und vielleicht eine Leichtfigur auf dem Brett sind, hat selten jene Partei Vorteil, welche den König schneller zur Mitte bringen kann.



○ Diagramm 225 - Weiss am Zug



○ Diagramm 226

Diagramm links: Fast alle Figuren sind abgetauscht. Weiss hat einen isolierten Freibauern auf der d-Linie (sogenannter Isolani). Schwarz einen möglichen Freibauern auf der a-Linie. Die Stellung ist so völlig ausgeglichen. Schauen wir mal, was passiert, wenn eine Seite mit dem König arbeitet, während die andere dies "vergisst".

Weiss aktiviert den König, Schwarz hingegen setzt auf seinen a-Bauern.

35. ♖e3 a5

36. bxa5 bxa5

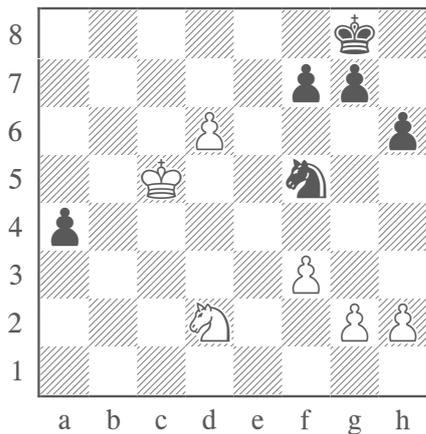
37. ♖d4 a4 (nächstes Diagramm)

Der weiße König steht in der Mitte, der schwarze Freibauer ist schon weit vorgerückt. Der weiße König greift aber nun den Springer an:

38. ♖c5 ♞f5

Der Springer geht möglichst weit weg vom König und hofft, die weißen Bauern angreifen zu können. Auf b7 würde er zwar Schach geben, aber der König könnte ihn auf c6 umgehend weitertreiben und gleichzeitig den weißen Freibauern optimal unterstützen auf seinem Weg zum Umwandlungsfeld.

39. d6 (nächstes Diagramm)



● Diagramm 228 – Schwarz am Zug

Der weiße Bauer steht zwei Felder vor dem Umwandlungsfeld und ist gedeckt durch den König. Nun *muss* der schwarze König sich bewegen, sonst marschiert der Bauer durch.

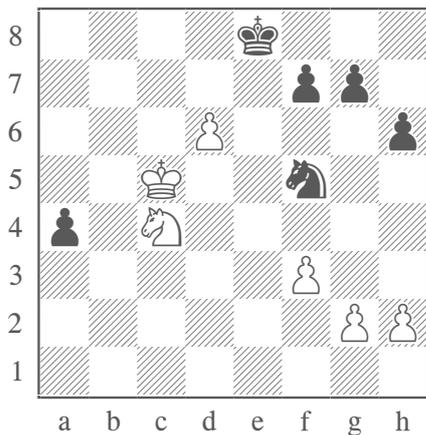
39.. ♔f8

40. ♘c4

Weiss will den schwarzen Springer, der den Freibauern angreift, vertreiben, bevor der König da ist, will diesen aber nicht nach e3 und dann weiter nach c2 lassen, wo den Vormarsch des a-Bauern unterstützen würde. Weiss muss immer sicherstellen, dass sein Springer den schwarzen a-Bauern erreichen kann, falls dieser vorwärts geht.

Schwarz bringt den König näher.

40. ♔e8 (Diagramm)



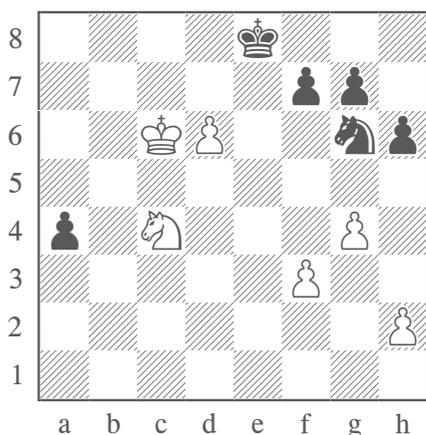
○ Diagramm 227

Mit seinem Zug droht der König nach d7 zu gehen, wo er gemeinsam mit dem Springer den Bauern zwei Mal angreift. Aber Weiss kann den Springer rechtzeitig wegkicken.

41.g4 ♘h4

Der Springer musste ins Abseits. Beachte, dass ihm der König das Feld d4 und der Springer das Feld e3 nimmt. Der weiße König dringt weiter Richtung Umwandlungsfeld vor:

42. ♔c6 ♞g6

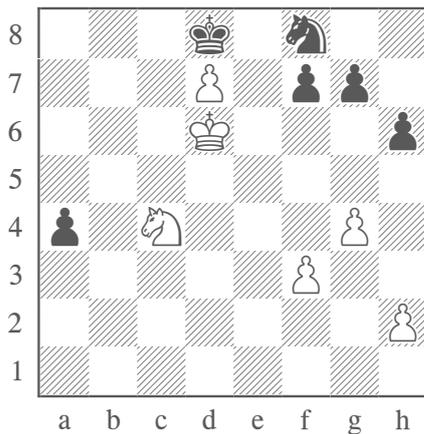


○ Diagramm 228

Der schwarze Springer kommt zurück und hofft von f8 aus in Zusammenarbeit mit seinem König den Bauern aufhalten zu können.

43.d7+ ♔d8

44. ♔d6 ♞f8



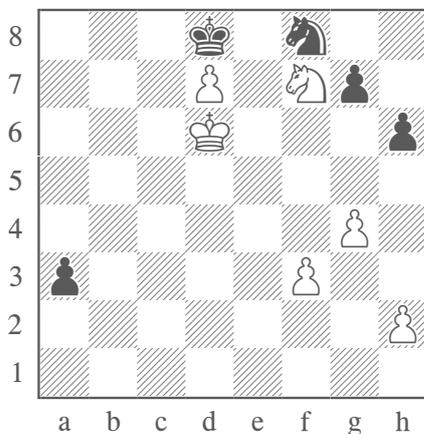
○ Diagramm 229

Der Bauer ist tatsächlich zweimal angegriffen und nur durch den König gedeckt. Aber der schwarze König ist nun eingesperrt und bewegungslos. Jedes Schach wäre Schachmatt!

45. ♞e5

Nun droht Matt auf f7. Lässt Schwarz den a-Bauern marschieren ist es aus:

45...a3
46. ♞xf7#



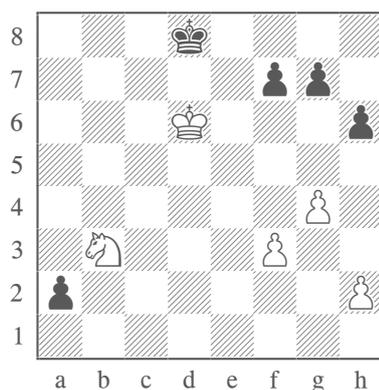
● Diagramm 230 - Schwarz am Zug ist matt!

Der aktive weisse König hat dieses schöne Matt möglich gemacht.

Schwarz muss daher im obigen Diagramm nach dem Zug 45. ♞e5 den Springer opfern! Dennoch würde Weiss den a-Bauern noch aufhalten können,

45. ♞e5 ♜xd7
46. ♞xd7 a3
47. ♞c5 a2
48. ♞b3

Nächstes Diagramm



○ Diagramm 231 Analysediagramm

In dieser Stellung hat der weisse König mehr Raum und da der Springer zwischen a1 und b3 hin- und her hüpfen kann, werden Schwarz die Züge ausgehen. Die weissen Bauern werden gewinnen. Aber ganz leicht ist es nicht! Schau dir die ganze Partie an:

Das PGN zur Partie siehst du unten. Du kannst den Text aus dem PDF herauskopieren und in ein Schachprogramm einfügen oder einfach die Züge nachspielen.

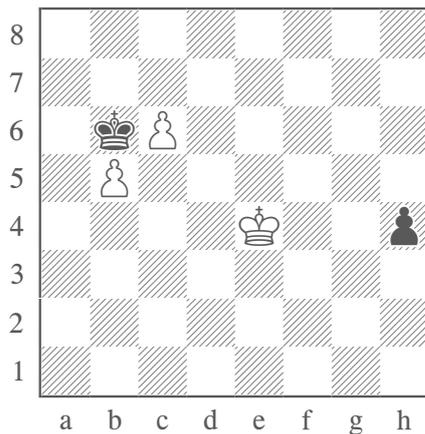
```
[Event "?"]
[Site "?"]
[Date "?????.???.?"]
[Round "?"]
[White "?"]
[Black "?"]
[Result "***"]
[FEN "6k1/p4pp1/1p1n3p/3P4/1P6/5P2/3N1KPP/8 w - - o 35"]
```

```
35.Ke3 a5 36.bxa5 bxa5 37.Kd4 a4 38.Kc5 Nf5 39.d6 Kf8 40.Nc4 Ke8 41.g4 Nh4 42.Kc6 Ng6 43.d7+ Kd8 44.Kd6 Nf8 45.Ne5 Nxd7
( 45...a3 46.Nxf7# ) 46.Nxd7 a3 47.Nc5 a2 48.Nb3 f6 49.f4 Ke8 50.f5 Kd8 51.h4 Ke8 52.h5 Kd8 53.Kd5 Kd7 54.Kc4 Kd6 55.Kd4
Kc6 56.Kc3 Kd6 57.Kb2 Ke5 58.Nc5 Kf4 59.Ne6+ Kxg4 60.Nxg7 Kf4 61.Kxa2 Ke5 62.Kb3 Kd6 63.Kc4 Ke7 64.Kc5 Kf7 65.Ne6 Ke7
66.Kc6 Ke8 67.Kd6 Kf7 68.Kd7 Kg8 69.Ke7 Kh7 70.Kxf6 Kh8 71.Ke7 Kg8 72.f6 Kh8 73.f7 Kh7 {Achtung Pattfalle!} 74.Kf6 (
74.f8=Q $10 {Patt} ) 74...Kh8 75.f8=Q+ Kh7 76.Qg7# 1-0
```

BAUERNENDSPIELE

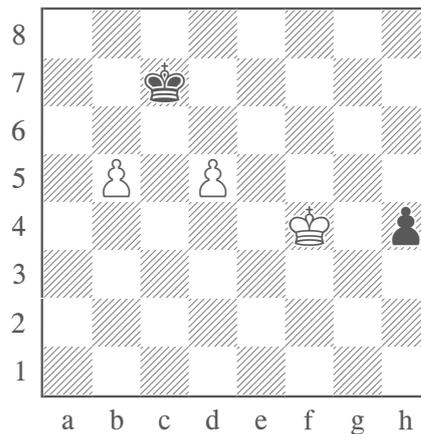
Mit dem Wissen über ein paar einfache Stellungen sparst du dir enorm Rechenzeit. Je mehr solche Ideen du im Repertoire hast, umso stärker wirst du spielen. Ich gebe dir zunächst zwei Tricks mit Bauern mit auf den Weg:

Zwei verbundene Bauern oder zwei Bauern, die im Abstand einer Linie auf der gleichen Reihe stehen, können vom König alleine nicht aufgehalten werden.



○ Diagramm 232

Ein König alleine kann zwei verbundene Freibauern nie alleine aufhalten. Schlägt er den hinteren Bauern, so marschieren der vordere los. Daher kann der weiße König, ohne sich um die eigenen Bauern zu kümmern, erst mal den Bauer h4 verspeisen und erst später seine beiden Bauern zur Umwandlung begleiten.

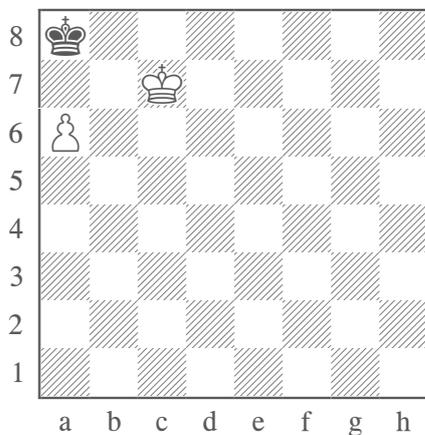


○ Diagramm 233

Dasselbe gilt für zwei Bauern, die mit einer Linie Abstand auf gleicher Höhe stehen. Sobald Schwarz am Zug einen der Bauern angreift (♟d6 oder ♟b6), marschieren der andere los. Diese Bauern würden nach dem Schlagen des schwarzen Bauern sogar ohne Hilfe des weißen Königs umwandeln, weil Schwarz Zugzwang hat. Probiere es aus!

Du erinnerst Dich, dass im Endspiel der König als aktive Figur mitspielen sollte. Hier siehst du das gut. Beide Spieler haben ihren König zur Unterstützung der eigenen Bauern oder zum Angriff auf die gegnerischen herbeigeführt.

Nun verrate ich Dir einen kleinen Trick zum Remis, der nicht so selten vorkommt. Hat dein Gegner einen Bauern, der am seitlichen Brettrand steht, du aber hast keinen mehr, so kannst du dich ins Remis retten, indem du den König des Gegners oder deinen eigenen einsperrst.



○ Diagramm 234 Weiss am Zug

Das ist eine Spezialität des Randbauern: Egal wer am Zug ist. Diese Partie ist remis. Der schwarze König zieht nur auf den Feldern a7 und a8 auf und ab oder weicht auf b8 aus. Der weisse König kriegt ihn da nicht raus. Rückt Weiss mit dem Bauern vor, so wird es entweder Patt, oder er muss die Verteidigung des Bauern aufgeben.

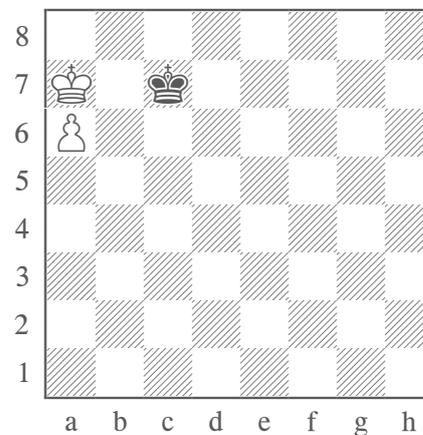
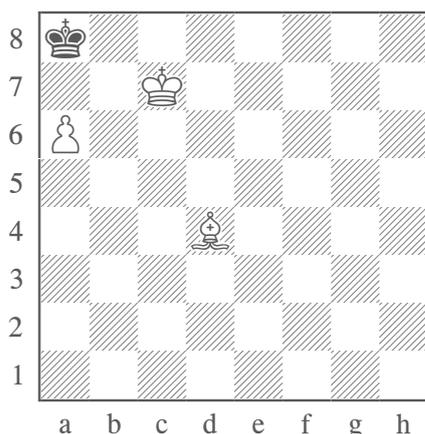


Diagramm 235 – egal wer am Zug ist

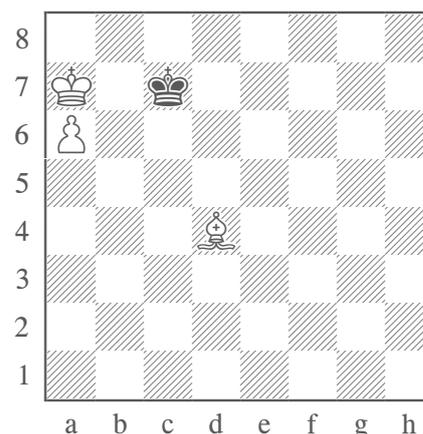
Dasselbe in Schwarz: Obwohl nun der weisse König vor dem Bauern steht, kann Weiss nicht gewinnen. Der schwarze König sperrt seinen Gegenüber ein, indem er auf den Feldern c7 und c8 auf und ab zieht. So kann Weiss auch nur auf a7 und a8 auf- und ab ziehen. Rückt Weiss den Bauern vor, stellt er sich patt.

Lustig ist auch dies: Sogar mit einem Läufer plus Bauer kann man nicht gewinnen, wenn der Läufer das Umwandlungsfeld nicht kontrollieren kann (falsche Felderfarbe des Läufers).



○ Diagramm 236

Weiss hat hier sogar einen Läufer plus einen Mehrbauern – er schafft es trotzdem nicht den schwarzen König aus der Ecke zu locken. Weil der Läufer das Umwandlungsfeld nicht kontrolliert. Schwarz am Zug wäre hier bereits patt. Sonst bleibt er stets im Dreieck a8, b8, a7.



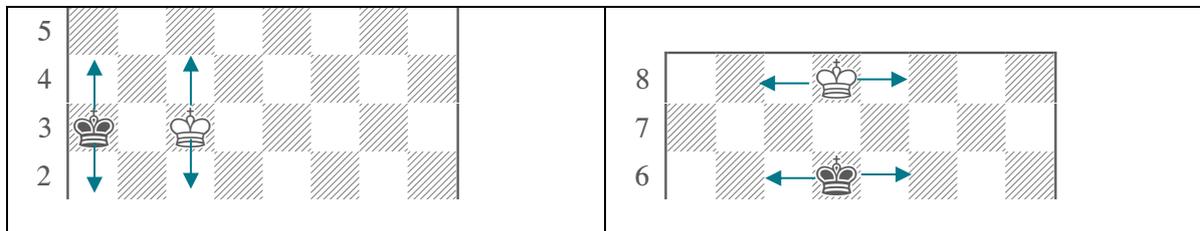
○ Diagramm 237 – Schwarz am Zug

Umgekehrt sieht es anders aus. Hier kann der weisse Läufer über Züge wie 1.Le3 Kc8 2.Lb6 Kd7 oder 1.Le3 Kc6 2.Lb6 Kb5 den schwarzen König wegzwingen. Und am Ende den Bauern umwandeln. Da der weisse Läufer das Feld b6 kontrolliert, kann Schwarz den Bauern nicht angreifen.

Dieses Wegdrängen eines Königs führt uns zu einem wichtigen Thema: Die Opposition.

DIE OPPOSITION

Könige können sich im Schach nie gegenseitig berühren. Es muss immer ein Feld zwischen ihnen stehen. Dieses «Naturgesetz» kann im Endspiel eine wichtige Bedeutung erhalten.



Links: Wenn **Schwarz am Zug** ist, kann Weiss vermeiden, dass er die a-Linie verlassen kann. Indem er ihm immer folgt: 1. ♔a4 -> 2. ♕c4. Auf 1. ♔a2 folgt 2. ♕c2. Wäre aber Weiss am Zug, muss dieser weichen (z.B. 1. ♕c4) und Schwarz kann die b-Linie betreten (1. ♔b2).

Rechts: Wenn **Weiss am Zug** ist, kann sich Schwarz ihm nach jedem Zug wieder gegenüberstellen (1. ♕c8 ♔c6 oder 1. ♕e8 ♔e6) und so kann Weiss die achte Reihe nie verlassen. Wäre Schwarz am Zug, wäre es kein Problem (1. ♔e6 2. ♕c7).

Diese Blockade des gegnerischen Königs nennt man Opposition.

Wichtig: Die Opposition hat immer jener König, der nicht am Zug ist. Hier ist also das Zugrecht ein Nachteil - ähnlich wie beim Zugzwang. Erinnerst du dich?

Die Opposition ist oft von Bedeutung, wenn es darum geht, Bauern umwandeln zu können. In der folgenden Stellung haben beide Spieler je einen Bauern, die sich gegenseitig blockieren. Weiss ist näher am schwarzen Bauern. Ob er gewinnen kann, hängt davon ab, wer am Zug ist! Ist Weiss am Zug, hat Schwarz die Opposition und kann Weiss aussperren. Ist aber Schwarz am Zug, so kann Weiss die Opposition und das durch seinen Bauern kontrollierte Feld d6 zu seinen Gunsten ausnutzen.

Welcher König erreicht den Bauern?

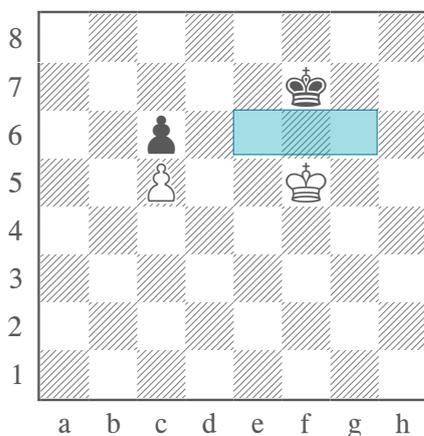
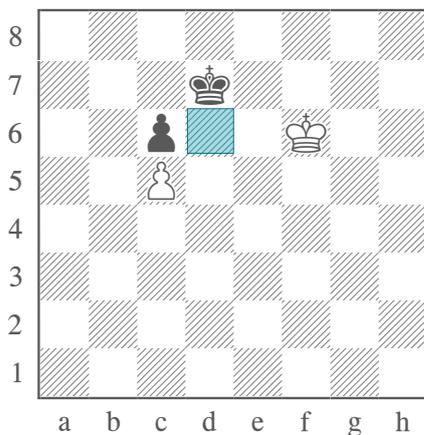


Diagramm 238

Ist **Weiss am Zug**, so kann er den schwarzen Bauern nicht erreichen. Auf ♕e5 folgt einfach ♔e7. Der weisse König wird durch den schwarzen König behindert. Er kann nie die 7. Reihe erreichen, weil der schwarze König ihn blockiert. Das nennt man Opposition. Der schwarze Bauer beherrscht zudem das Feld d5 - so kann der weisse König nur zwischen e5 und f5 hin- und hergehen, sonst dringt der schwarze König auf die 6. Reihe (1.g5 ♔e6).

Ist jedoch **Schwarz am Zug**, so kann er den weissen König nicht blockieren: Nach 1. ♕e7 2. ♕e5 ♔d7 kann Weiss 3. ♕f6 spielen. Siehe nächstes Diagramm.

Stellung nach 3. ♖f6



● Diagramm 239 - Schwarz ist am Zug

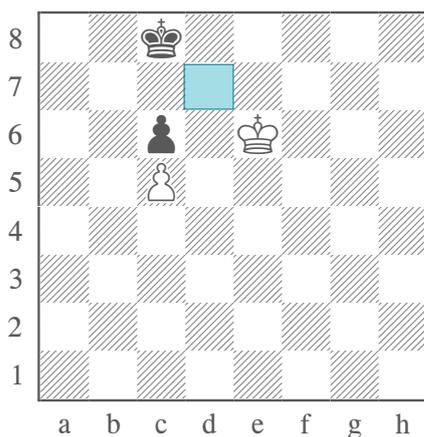
Weil das Feld d6 durch den Bauern kontrolliert wird, muss der schwarze König entweder die 7. Reihe verlassen oder auf c7 gehen, wonach mit 4. ♖e7 Weiss erneut die Opposition erhält und Schwarz weiter abdrängt!

Varianten:

- A) 3.. ♖c8 4. ♖e6 ♗c7 5. ♖e7 ♗b8 6. ♖d7 ♗b7 7. ♖d6 ♗b8 8. ♖xc6
- B) 3.. ♖d8 4. ♖e6 ♗c7 5. ♖e7 ♗b8 6. ♖d6 ♗b7 7. ♖d7 ♗b8 8. ♖xc6
- C) 3.. ♖e8 4. ♖e6 ♖d8 5. ♖d6 ♖c8 6. ♖xc6
- D) 3.. ♖c7 4. ♖e7 ♗b8 5. ♖d6 ♗b7 7. ♖d7 ♗b8 7. ♖xc6

Interessant ist auch die Stellung in Variante

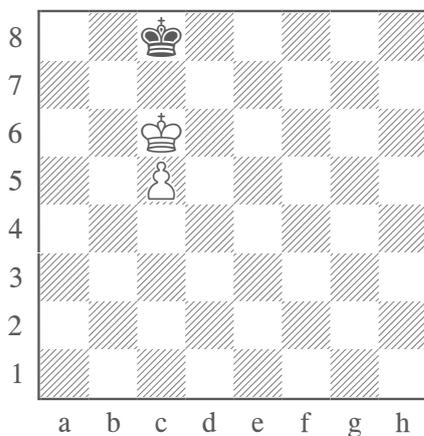
A) nach dem Zügen 3. ♖f6 ♗c8 4. ♖e6



● Diagramm 240 - Schwarz ist am Zug

Diagramm links:

Weiss hat hier die sogenannte Diagonalopposition eingenommen. Das Feld d7 ist blockiert. Welchen Zug Schwarz auch macht, Weiss kriegt wieder die Opposition und drängt Schwarz weiter weg vom Bauern: auf 4..Kd8 folgt 5.Kd6 mit Opposition auf 4..Kc7 folgt 5. Ke7 mit Opposition auf 4..Kb7 folgt 5. Kd7 mit Opposition

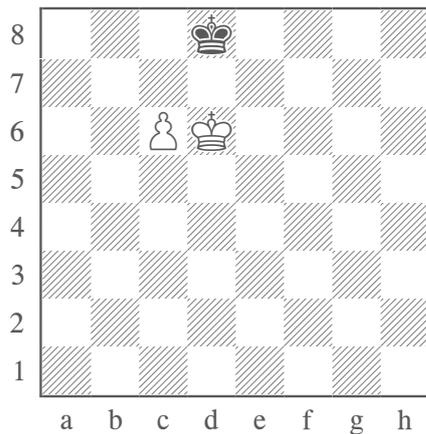


○ Diagramm 241 nach 8. ♗c8

Variante D): Nachdem Weiss den Bauern geschlagen hat, wird Schwarz wohl selber die Opposition suchen und 8. ♖c8 spielen.

Siehe Diagramm links: Jetzt ist **Weiss am Zug**, daher hat Schwarz die Opposition. Auf 9. ♖d6 spielt er ♖d8 und auf 9. ♖b6 spielt er ♗b8.

Aber Weiss hat ja noch einen Bauern! Er kann daher mit dem Bauernzug 10.c6 Schwarz wieder ans Zugrecht setzen: nächstes Diagramm:



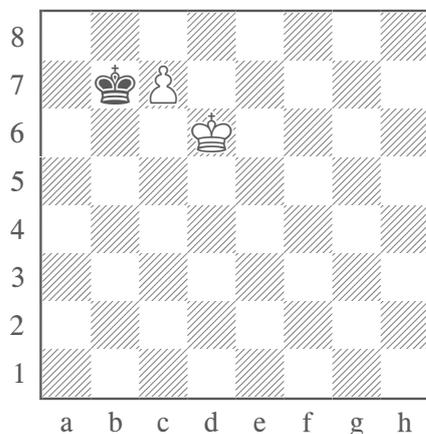
● Diagramm 242, Schwarz am Zug

Diagramm nach den Zügen 9. ♖d6 ♔d8
10. c6

Dank dem Bauernzug ist nun **Schwarz am Zug**, Damit hat Weiss die Opposition zurückerhalten.

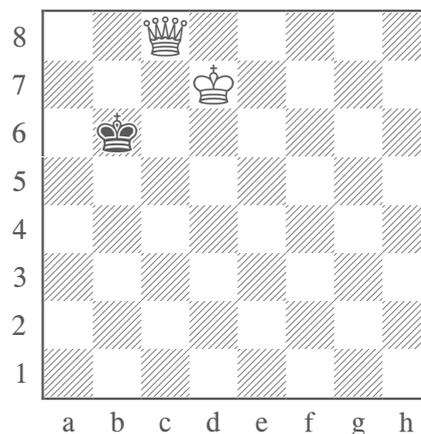
Es folgt 10. ♔c8 11. c7, wonach Schwarz auch das Umwandlungsfeld des Bauern verlassen muss. Die Felder b8 und d8 sind nun durch den Bauern kontrolliert, weshalb der König nach b7 weichen muss: 11. ♖b7 (siehe nächstes Diagramm unten links).

Stellung nach 11. ♖b7, Weiss am Zug.



○ Diagramm 243 – Weiss am Zug

Stellung nach 13. c8 ♔



● Diagramm 244 - Schwarz am Zug

Nun ist Weiss am Zug. Er spielt einfach
12. ♔d7 und wandelt danach den Bauern um:
12. ♖b6 13. c8 ♔ -> Diagramm rechts

Weiss muss nur noch mattsetzen! Du weisst doch hoffentlich wie!

Hinweis: Weiss gewinnt diese Partie nur, weil er in der Ausgangsposition im ersten Diagramm am Zug war! Das Material war ausgeglichen - beide besaßen je noch einen Bauern. Nach x Stunden hartem Kampf über 50 oder mehr Züge entscheidet hier am Ende tatsächlich nur, wer am Zug ist? Ja das ist möglich! Und da du das nun weisst, kannst du vor einem Abtausch, der eine solche Stellung entstehen lässt, kurz prüfen, ob dieser für dich gut ist oder nicht.

Und noch ein Hinweis: Wie du gesehen hast, ist die Opposition nur dann von Nutzen, wenn man sie auch halten kann. Der Brettrand, eine im Weg stehende Figur oder ein «verbotenes» Feld (durch einen gegnerischen Bauern oder eine Figur kontrolliert) bedeuten oft, dass der König die Opposition aufgeben muss. Je weniger Raum der König hat, umso eher passiert ihm das – wie auch das oben beschriebene Beispiel zeigt. Daher hat ein aktiverer König oft mehr Chancen, die Opposition halten und nutzen zu können.

Ich bin mir bewusst, dass das alles jetzt ein wenig schwierig war. Aber spiel es doch ein paar Mal am Brett durch oder am PC gegen den Computer. Das ist sehr wichtig, es kommt doch ab und an mal vor und bringt dir einiges an Verständnis für ähnliche Situationen.

Wir haben nun die Umwandlung eines einzigen noch auf dem Brett stehenden Bauern gesehen. Die Stellung kurz vor der Umwandlung müssen wir uns aber nochmals ansehen:

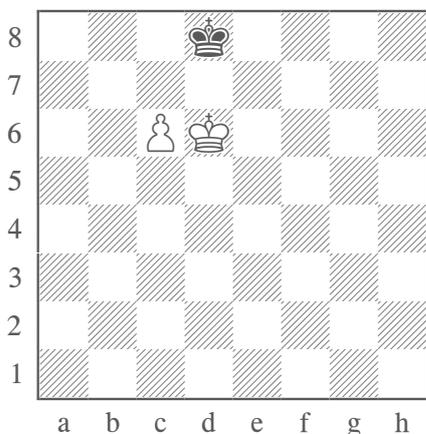
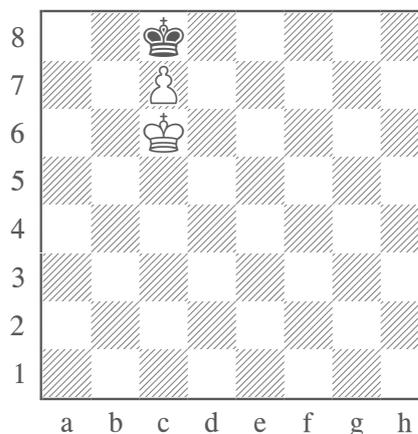


Diagramm 245 – Schwarz oder Weiss am Zug



● Diagramm 246, Schwarz am Zug

Situation 1: Schwarz ist am Zug:

Das hatten wir vorher. Schwarz muss nun die Opposition aufgeben. Auf 10..Kc8 folgt 11.c7 Kb7

Situation 2: Weiss am Zug

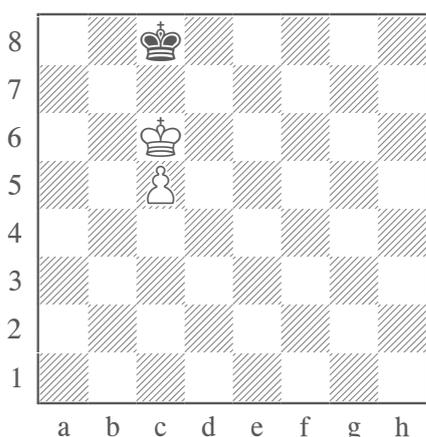
Wäre hier aber Weiss am Zug und rückt den Bauern vor (**mit Schach**), passiert folgendes: Schwarz geht nach c8. Will Weiss nun den Bauern nicht verlieren bleibt ihm nur ♔c6. Die Stellung danach siehe Diagramm rechts.

Folgediagramm zu Situation 2

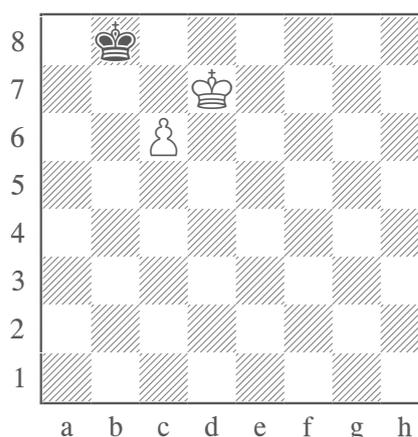
Nach ♔c6 ist **Schwarz am Zug**. Er hat aber keinen legalen Zug mehr. Es ist patt.

Daher merke Dir: Bei Bauer+König gegen König, darfst du den Bauern **nie mit Schach** auf die zweitletzte Reihe stellen, sonst wird es entweder Patt oder du musst die Deckung des Bauern aufgeben und dann ist es remis wegen ungenügendem Material zum Mattsetzen (je nur ein König).

Bei Bauer + König gegen König darfst du den Bauer **nicht mit Schach** auf die zweite Reihe ziehen. **Stelle den König daher immer frühzeitig vor den eigenen Bauern.**



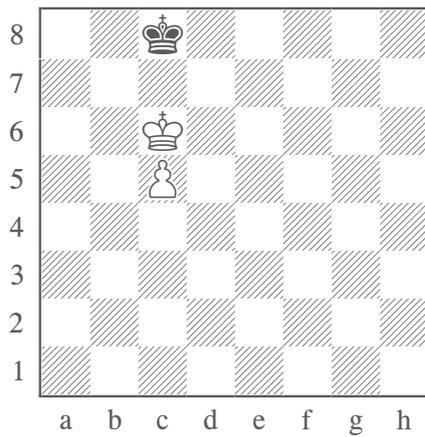
● Diagramm 247 – Schwarz am Zug



● Diagramm 248 – Schwarz am Zug

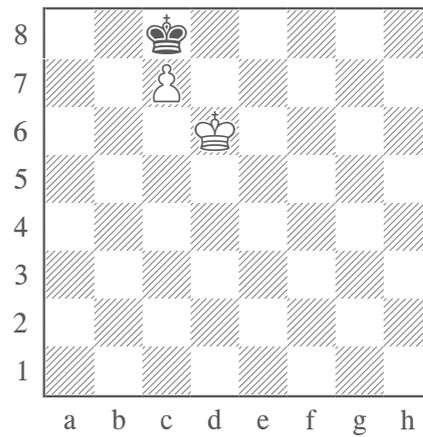
Ist **Schwarz am Zug** muss er vom Umwandlungsfeld weichen (1..♔c8 oder 1..♔d8) und Weiss kann auf die zweite Reihe (♔d7 bzw. ♔b7) siehe rechts:

Der schwarze König kann nun das Umwandlungsfeld nicht mehr kontrollieren. Er muss weichen. Der Bauer kann durch den König gedeckt bis auf c8 vorrücken.



○ Diagramm 249

Ist **Weiss am Zug**, so geht er nach d6 und wird den Bauern **leise** (ohne Schach) auf die zweitletzte Reihe bringen. Züge: 1. Kd6 Kd8 2.c6 Kc8 3.c7 siehe Diagramm rechts



● Diagramm 250

Schwarz ist am Zug

Die Stellung kennen wir bereits. Schwarz muss nach b7 und Weiss kann nach d7 und der Bauer marschert durch.

Regel 1: Wenn der Bauer **leise (also ohne Schach)** auf die zweitletzte Reihe vorrücken kann, wird er sich umwandeln können.

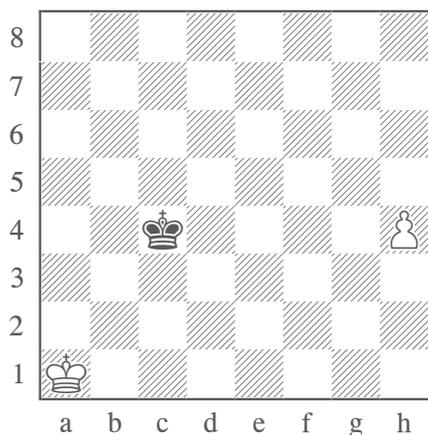
Regel 2: Erreicht der König **vor dem Bauern die drittletzte Reihe**, so wird seine Farbe den Bauern immer umwandeln können, egal wer am Zug ist.

Tipp: Google die Stichwörter «Schach» und «Opposition» oder «Diagonalopposition» und lass dir das auf YouTube erklären.

Ich weiss, das alles ist recht schwierig und für den blutigen Anfänger evtl. noch zu kompliziert. Nimm einfach zur Kenntnis, dass es diese Opposition gibt und dass diese bewirken kann, dass der gegnerische König ausgesperrt oder abgedrängt werden kann. Das Thema wird immer wieder in deinen Endspielen immer wieder auftauchen und du wirst es dank der Praxis irgendwann verstehen.

Vielleicht nimmst du das Kapitel in ein paar Wochen oder Monaten wieder zur Hand.

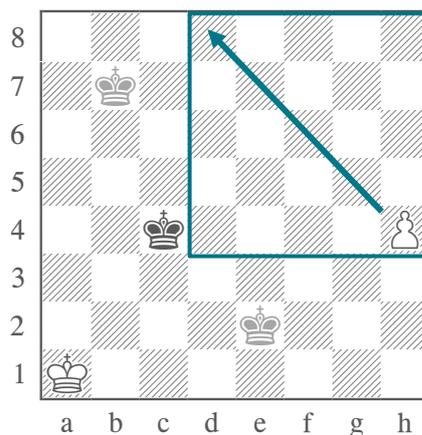
DIE QUADRATREGEL



● Diagramm 251 Schwarz am Zug

Kann Schwarz diesen Bauern aufhalten oder nicht?

Du kannst es mit mühsamem Abzählen der einzelnen Züge herausfinden oder einfach die Quadratregel anwenden. Siehe rechts:



● Diagramm 252 – Schwarz am Zug

Ziehe vom Bauern eine Diagonale bis zum gegenüberliegenden Brettrand und bilde aus den Eckpunkten (Bauer und Endpunkt der Diagonale) ein Quadrat.

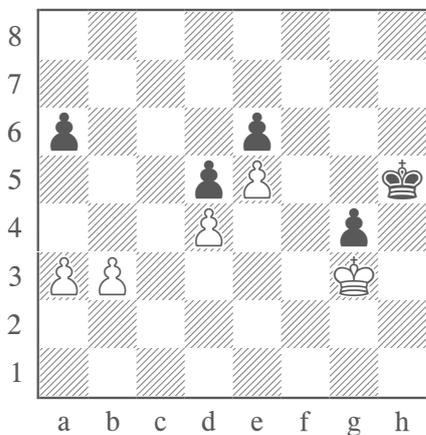
Kann Schwarz am Zug dieses Quadrat betreten, so hält er den Bauern auf. Wenn nicht, so wandelt sich der Bauern um.

Der ♔c4 wird das Quadrat betreten können, ein König auf b7 oder e2 schafft das jedoch nicht.

Wäre Weiss am Zug, so würde er den Bauern vorrücken. Auf h5 ist das Quadrat nur deutlich kleiner (e4-e8-h8-h5), so dass der schwarze König auf c4 dieses nicht mehr betreten und demzufolge auch den Bauern nicht aufhalten kann.

DER KANDIDAT

Welchen Bauern soll man vorrücken, wenn man eine Bauernmehrheit mit zwei nebeneinanderstehenden Bauern hat?



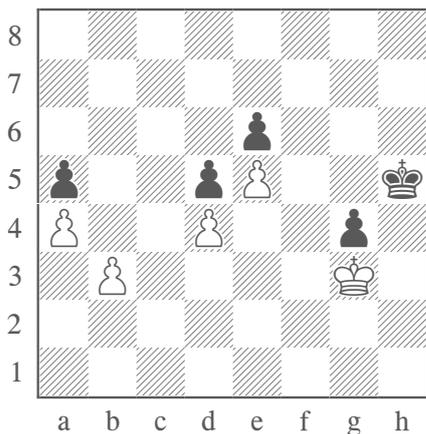
○ Diagramm 253

Weiss ist am Zug. Er hat zwei Bauern am Damenflügel – und möchte natürlich einen davon zur Dame umwandeln. Welchen Zieht er? Der b Bauer wäre derjenige, der Freibauer werden könnte – man nennt ihn **Kandidat**. Schauen wir uns erst mal an, was passiert, wenn Weiss den a-Bauern vorrückt.

1. a4

Schwarz kann dann seinen a-Bauern ebenfalls vorrücken.

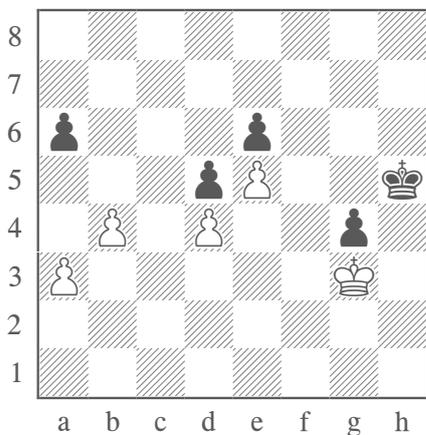
1.. a5 (nächstes Diagramm)



○ Diagramm 254

Die Stellung nach diesen beiden Halbzügen siehst du im Diagramm links. Der weisse b-Bauer ist nun «rückständig» – sprich: unbeweglich. Würde er vorziehen, könnte Schwarz ihn schlagen und nach 3 Zügen in eine Dame umwandeln. Weiss kann zwar unmittelbar nach Schwarz auch seinen a-Bauern umwandeln, aber das ist nicht das, was er wollte.

Daher sollte er im Diagramm oben den b-Bauern (den Kandidaten) vorrücken!



● Diagramm 255 – Schwarz am Zug

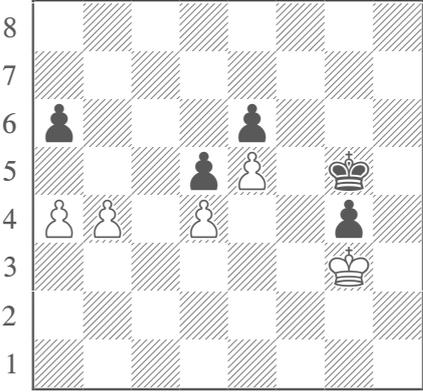
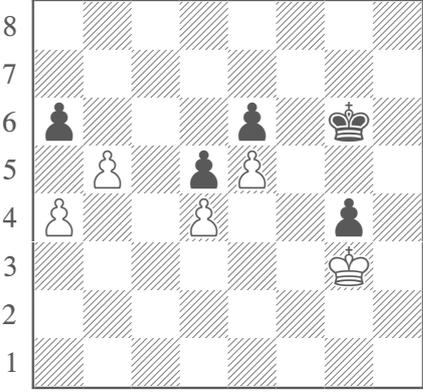
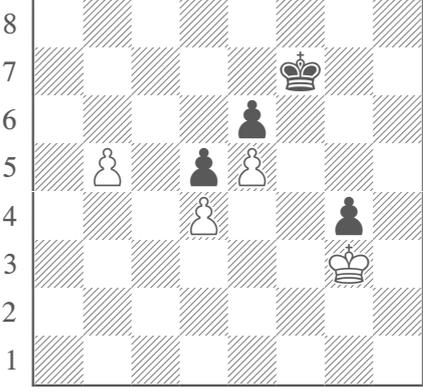
Nach 1.b4 sieht die Stellung ganz anders aus: Der weisse b-Bauer kontrolliert das Feld a5, der schwarze a-Bauer ist also blockiert. Später wird Weiss den a-Bauer auf a4 stellen und so das Feld b5 decken – danach folgt wieder ein Zug mit dem b-Bauern, der dann den schwarzen a-Bauern angreifen wird. So lautet der Plan! Einer der beiden Bauern wird zur Dame werden.

Schauen wir uns das konkret an. Nehmen wir ab dem Diagramm links folgende Züge an (Schwarz ist ja am Zug):

1.. Kg5

2. a4

→ nächstes Diagramm

 <p>● Diagramm 256 – Schwarz am Zug</p>	<p>Nun ist ersichtlich, dass Weiss einen starken Freibauern kriegen wird. Schwarz wird vielleicht noch versuchen, mit dem König herbeizueilen, aber das nützt nichts mehr:</p> <p>1.. Kg6 (f6 ist ja kontrolliert!)</p> <p>2. b5</p> <p>→ nächstes Diagramm</p>
 <p>● Diagramm 257 – Schwarz am Zug</p>	<p>Schwarz muss schlagen. Denn wenn der weisse b-Bauer auf a6 schlägt, schafft es der schwarze König nicht mehr ins Quadrat zu gelangen (du erinnerst dich). Der Bauer würde zur Dame gehen. Dasselbe würde passieren, wenn Schwarz seinen a-Bauern durch vorrücken dem Angriff entziehen würde. Nach 2..a5 3.b6 käme der König deutlich zu spät.</p> <p>Also:</p> <p>1.. axb5</p> <p>2. axb5</p> <p>→ nächstes Diagramm</p>
 <p>● Diagramm 258 – Schwarz am Zug</p>	<p>Der schwarze König wird den weissen Bauern noch erreichen können, aber in der Zwischenzeit schlägt Weiss den g-Bauern und den Bauern e6. Schwarz kann nicht gleichzeitig die Umwandlung des b-Bauern auf b8 verhindern und seinen eigenen Bauern auf e6 decken. Entweder der b-Bauer oder der e-Bauer des Weissen geht zur Dame.</p>

Daher muss im ersten Diagramm der b-Bauer (der Freibauern-Kandidat) vorrücken. Also merke: **Immer den Kandidaten vorrücken**

TURMENDSPIELE

Vielleicht noch zwei, drei Tipps zu den Türmen

Als erstes ein kleiner Trick – bzw eine ganz einfach zu merkende Idee.

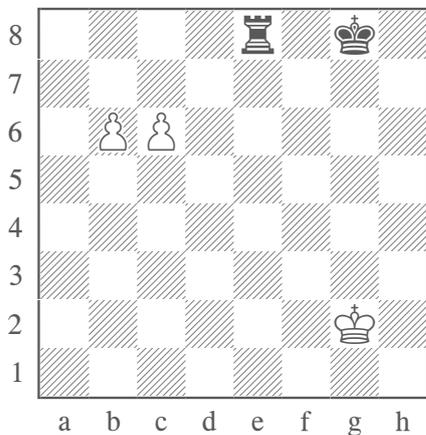
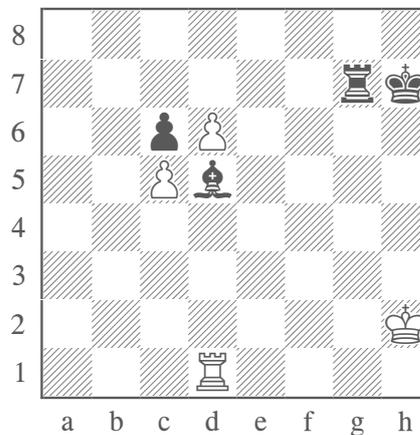


Diagramm 259

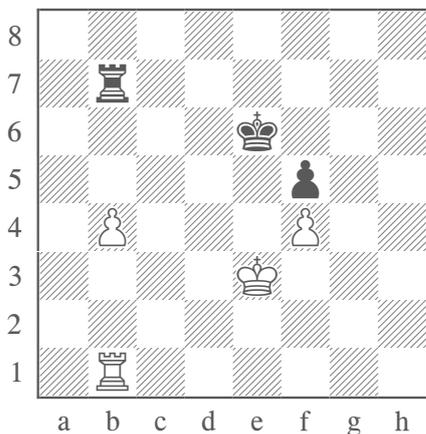


○ Diagramm 260

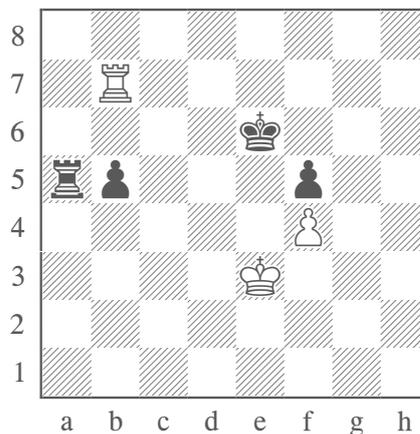
Egal, wer am Zug ist, der schwarze Turm kann ohne Hilfe des Königs (der hier zu weit weg ist), die beiden Bauern nicht aufhalten. **Probiere es aus!**

... daher kann hier Weiss (der eine Figur weniger hat) seinen Turm für den Läufer geben und wird gewinnen. 1.Txd5!!

Damit kommen wir zu Türmen mit Freibauern



○ Diagramm 259



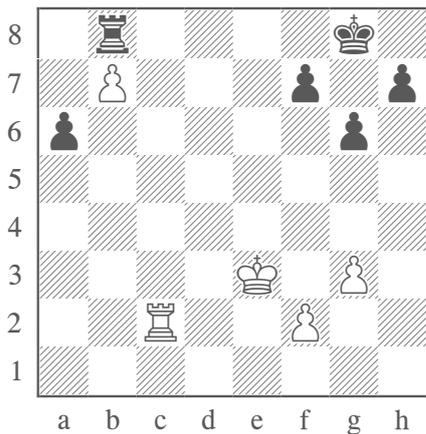
○ Diagramm 260

Wenn du einen Freibauer und einen Turm hast, dann stelle **den Turm hinter deinen Freibauern**.

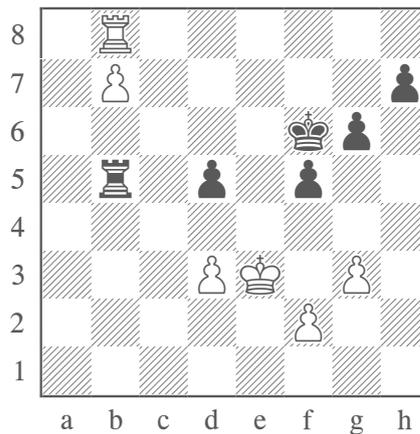
Hat dein Gegner einen Freibauern so versuche auch dort, deinen **Turm hinter den gegnerischen Freibauern** zu bringen. Hier wird Schwarz sich schwertun, seinen Bauern umwandeln zu können.

Deckt der Turm den Bauern von der Seite, wird es immer ein wenig kompliziert, den vorzurücken und gedeckt halten zu können.

Regel: Der Turm gehört hinter den Freibauern – hinter den eigenen und hinter den fremden.



○ Diagramm 261



○ Diagramm 262

Wenn der gegnerische König auf der Grundreihe steht und ein ungedeckter Turm deinen Bauern blockiert, kannst du oft mit Schach die Umwandlung erreichen:

Nach 1. ♖c8+ geht entweder der Turm verloren oder er tauscht auf c8, wo aber der zurückschlagende Bauer sich gleich in eine Dame umwandelt: 1.. ♗xc8 2. bxc8D.

Ist der eigene Turm vor dem Freibauern blockiert und muss diesen decken, so gibt es manchmal einen Trick: Der weiße Turm kann hier Schach geben und sich so aus der Blockade lösen:

1. ♖f8+ ♔g7 2. b8♚

Schlägt Schwarz die Dame, verliert er den Turm.

Das Endspiel bietet viel mehr als diese paar Stellungen. Es ist sehr wichtig, dass du dich auch im Endspiel gut auskennst. Je mehr du weißt, umso mehr kannst du bereits im Mittelspiel die Partie in Bahnen lenken, die dir ein gutes Endspiel ermöglichen.

Viel weiter möchte ich hier nicht gehen. Kauf dir ein gutes Endspielbuch. Zum Beispiel:

«Fit im Endspiel» von Bernd Rosen

«Silmans Endspielkurs» von Jeremy Silman

Strategie

Was soll ich nun spielen? Das ist eine Frage, die du dir sehr oft stellen wirst. Du hast gelernt, dass in der Eröffnung zunächst die Figuren entwickelt und der König in Sicherheit gebracht werden soll. Und was nun? Wenn keine Figur angegriffen ist, die in Sicherheit gebracht werden muss und auch du dem Gegner keine Figur rauben oder den König mattsetzen kannst, ist der nächste Zug nicht mehr so offensichtlich. Nun brauchst du Ideen, wie das weitere Spiel gestaltet werden soll. Was ist mein Ziel? Und wie versuche ich dieses zu erreichen? Diese Ideen und Pläne müssen zur Stellung passen. Anhand bestimmter Stellungsmerkmale lässt sich daher herauslesen, was getan werden soll und welcher Plan am meisten Sinn macht.

UNTERSCHIED ZWISCHEN TAKTIK UND STRATEGIE

Unter Strategie versteht man im Schach einen Plan, um bestimmte Ziele zu verfolgen. Die Strategie richtet sich also eher mittel- bis langfristig aus. Manchmal entsteht direkt aus der Eröffnung ein bestimmter Plan, der bis zum Ende der Partie als allgemeine Richtschnur gilt.

Unter Taktik versteht man im Schach kurzfristige Schläge, mit denen man eine Schwäche des Gegners direkt ausnutzt. Bei der Taktik wird manchmal eine Figur oder ein Bauer geopfert, um dieses Material dann mit Zinsen zurückzuerhalten. Taktik kann aber auch ein (mehrfacher) Abtausch sein, wo am Ende ein Vorteil für eine Seite rausschaut, etwa durch geschicktes Wählen der Reihenfolge der getauschten Figuren.

Taktik kann man sehr gut ohne Trainer im Internet üben. Die wichtigsten Motive sollte man zuerst mit einem Buch (oder auf chesstempo.com) kennen gelernt haben.

Strategie erarbeitet man sich eher mit Büchern und mit einem Trainer.

SCHACHSTRATEGIE STUDIEREN

Sobald du das Basiswissen über Schach intus hast und schon einige Partien gespielt hast, wirst du dein Wissen erweitern wollen. Nebst dem Taktiktraining und dem Lernen von Eröffnungen, solltest du dich auch mit dem Mittelspiel und dem Endspiel befassen. Kenntnisse über Strategien in typischen Bauernstrukturen, Materialungleichheiten, Raumvorteil, Raumnachteil, Angriffe über die Flanken und vieles mehr werden dein Spiel bereichern. Dies kann aber nicht mehr Thema dieses Einführungskurses sein. Ich empfehle dir, eine Videoreihe mit Basiswissen zu den Themen Strategie und Planfindung auf YouTube:

- Suche auf YouTube den Kanal von Schachpanda ([Schachpanda - YouTube](#))
- Gehe auf Playlists
- Suche die Playlist «Plan finden»

Es gibt viele weitere YouTube-Kanäle, die dich mit einfachen Erklärungen per Video weiterbringen. Beispiele: Schachmatt TV oder Schachstrategie. Weitere Links findest du auf der [Homepage des Schachclubs Lenzburg](#).

Chessbase.de hat ein Video von Andrew Martin im Angebot:

«Erste Schritte in der Schachstrategie»

Glossar Schachbegriffe

Nachfolgend die wichtigsten Schachbegriffe. Es werden nicht alle Begriffe erklärt, da diese zum Teil selbsterklärend sind.

Abtausch

Tausch von Figuren – jede Seite schlägt eine gleichwertige Figur oder einen Bauern.

Abzug, Abzugsschach

Angriff auf eine Figur oder den König, der zustande kommt, indem eine Figur wegzieht und eine hinter ihr stehende Figur demaskiert.

Anzug, Anzugsvorteil

Weiss beginnt die Partie, er hat den Anzug, was immer ein kleiner Vorteil ist.

Bauernkette

Reihe von diagonal aufgereichte Bauern, wobei jeweils der vordere vom schräg hinter ihm stehenden gedeckt wird.

Bedenkzeit

Zeit, die dem einzelnen Spieler zum Spielen der Züge zur Verfügung steht.

Berührt - geführt

Schachregel, wonach eine mit Zugabsicht angefasste Figur auch gezogen werden muss.

Blitzschach, Blitz, blitzen

Schach mit kurzer Bedenkzeit (10 Minuten und weniger)

Buchholz, Buchholz-Wertung

Zweitwertung (Tie-Break-Wertung) in Turnieren, um bei Punktgleichheit rangieren zu können. Buchholz-Wertung ist die Summe der Punkte, welche die Gegner eines Spielers erzielt haben. Die Wertung wird vor allem bei Turnieren nach Schweizer System angewandt. Bei Rundenturnieren ist sie sinnlos, da alle Spieler die gleiche Zweitwertungsanzahl erhalten würden (siehe daher auch Sonneborn-Berger).

Bullet, Bulletschach

Blitz mit extrem kurzer Bedenkzeit (2 Minuten oder weniger pro Partie, 1 sec pro Zug etc.). Wird praktisch nur im Internet praktiziert.

Damenflügel, Damenflügelbauern, Damenläufer

Hälfte des Schachbrettes, auf der sich in der Grundaufstellung die Dame befindet (aus weisser Sicht: Die linke Hälfte, aus Schwarzer Sicht: Die rechte Hälfte). Die Bauern, die in der Grundaufstellung auf dieser Seite stehen, heissen Damenflügelbauern, die Leichtfiguren nennt man Damenläufer oder Damenspringer. Dazu passend nennt man die Figuren auf der anderen Brettseite Königsläufer und Königsspringer. Bei den Türmen hingegen verwendet man eher die Begriffe a-Turm und h-Turm.

Datenbank

IT-Datei, die aus (oft Millionen von) Schachpartien besteht, die ausgewertet werden können (Stellungssuche, Statistiken etc.)

Dauerschach, ewiges Schach

Siehe ewiges Schach

Deckung

Schutz einer Figur in dem Sinne, als eine allenfalls diese schlagende Figur des Gegners gleich im nächsten Zug ebenfalls geschlagen werden kann.

Diagonale

Ist klar

Diagramm

Abbildung eines Schachbrettes mit einer bestimmten Stellung (z.B. in Büchern).

Doppelangriff

Gleichzeitiger Angriff auf zwei (ungedekte höherwertige) Figuren oder wichtige Felder des Gegners gleichzeitig. Ein Doppelangriff kann auch eine wesentliche Drohung (Mattdrohung) plus einen Angriff auf eine Figur beinhalten.

Doppelbauer

Zwei Bauern die auf der gleichen Linie (also in der Vertikalen) stehen. Sie können einander nicht mehr decken, sind oft eine Schwäche und blockieren sich beim Vorrücken. Allerdings wurde bei der Verdopplung auch eine Linie geöffnet - bzw. halb geöffnet, da auf der gegenüberliegenden Seite womöglich noch ein Bauer steht. Die Seite, welche durch Bildung des Doppelbauers eine halb geöffnete Linie erhält, kann diese oft zu seinem Vorteil nutzen (Türme in den Angriff bringen).

Doppelschritt

Bauernzug von der Grundaufstellung: Zwei Felder vor.

Drohung

Angriff auf eine Figur oder ein wichtiges Feld (z.B. Mattdrohung, oder Drohung einer Gabel)

DWZ

Deutsche Wertungszahl. Punktsystem zu Bewertung der Spieler nach deren Erfolg.

Einstellen, Einsteller, Figureneinsteller

Ein Patzer/Fehler, der bewirkt, dass eine Figur «gratis», also ohne genügendes Tauschmaterial und ohne ausreichende positionelle Kompensation geschlagen werden kann.

ELO

Punktsystem zu Bewertung der Spieler nach deren Erfolg. Siehe «Wertungszahl, gewertete Partien». ELO ist die Wertungszahl der FIDE. Der Name stammt von deren Erfinder.

en passant

Spezialzug, ausserordentliches Schlagrecht eines auf die 5. Reihe (Schwarz 4. Reihe) vorgerückten Bauern: Rückt ein gegnerischer Bauer auf einer benachbarten Linie mit einem Doppelschritt vor, darf er geschlagen werden.

Endspiel

Dritte und letzte Spielphase. Tritt ein, wenn nur noch wenige Figuren auf dem Brett sind und oft der König zu einer wichtigen Figur wird. Z.B.: Turmendspiele, Damenendspiele, Bauernendspiele. In Endspielen ist die Vorbereitung der eigenen Bauernumwandlung und das Verhindern einer gegnerischen ein wichtiges Thema.

Engine

Schachprogramm das Stellungen bewertet und Züge errechnet. Die Engine braucht immer eine GUI (Benutzeroberfläche), um betrieben werden zu können. Sie ist der eigentliche Motor eines Schachprogrammes und kann meist ausgetauscht werden. Es gibt auch Wettkämpfe, Turniere zwischen Engines.

Entwicklung, Figurenentwicklung, Entwicklungsrückstand, Entwicklungsvorsprung

Aktive Aufstellung der Figuren aus der Grundaufstellung. Gelingt es einer Partei, die Figuren schneller zu entwickeln, so spricht man von Entwicklungsvorsprung (bzw. Entwicklungsrückstand beim Gegner). Siehe auch unter Tempo.

Eröffnung

Erste Phase des Schachspiels. Hier geht es meist um die Entwicklung der Figuren und es findet ein Kampf um das Zentrum statt.

Ewiges Schach, Dauerschach

Partie wird Remis durch dreifache Stellungswiederholung oder wegen der 50-Züge-Regel, weil eine Seite dauernd Schach bietet. Oft werden die 50 Züge nicht ausgespielt, sondern remis vereinbart, weil klar ist, dass eine Seite immer wird Schach bieten können. Oft ist das ewige Schach für die schachbietende Seite eine Rettung ins Remis bei sonst schlechterer Stellung.

Feinwertung

Zweitwertung (Tie-Break-Wertung) in Turnieren, um bei Punktgleichheit rangieren zu können. Siehe unter «Buchholz, Buchholz-Wertung» und «Sonneborn-Berger».

Fernschach

Schachspiel auf die Ferne. Die Spieler sind örtliche getrennt und beschäftigen sich auch nicht zur gleichen Zeit mit der Partie. Die Züge werden per Post, Mail oder sonst wie elektronisch übermittelt (z.B. Internetserver). Die Spieler haben Tage bis Wochen Zeit, um einen Zug zu machen. Normalerweise ist die Hilfe von Computern und Büchern erlaubt.

Fesselung

Siehe: Teil 3 – Wichtige taktische Motive

Fianchetto

Entwicklung des Läufers zur Flanke (italienisch *il fianco* = die Flanke) auf die längste Diagonale. Z.B. auf g2 für den weissen Königsläufer oder b7 für den schwarzen Damenläufer. Hierfür ist immer ein vorbereitender Zug des Bauern vor dem Springer nötig.

FIDE

Fédération Internationale des Échecs. Weltschachverband / Dachorganisation nationaler Verbände

Forcierte Züge / forcierte Zugfolge

Zugfolge, die bestimmt wird durch erzwungene Antwortzüge einer Partei. Zum Beispiel der gegnerische König wird Schach gestellt und es gibt nur wenige Antwortzüge, um diesen aus dem Schach zu bringen. Oder eine Figur wird geschlagen und der Gegner muss zurückschlagen, will er nicht einen wesentlichen Materialnachteil erleiden. Forcierte Züge sind oft Teil einer Kombination. Der Gegner wird möglicherweise gezwungen, einen Stellungsnachteil in Kauf zu nehmen, um das Schach aufzuheben oder einen Materialverlust zu verhindern.

Flügel, Damenflügel, Königsflügel

Hälfte des Bretts in vertikaler Unterteilung. Die Bretthälfte, auf der die Dame steht (Linien a bis d), nennt sich Damenflügel, jene des Königs, wird als Königsflügel bezeichnet.

Freibauer

Bauer, der keinen gegnerischen Bauern vor sich hat, der ihn auf dem Marsch zur Dame aufhalten könnte, also weder auf seiner eigenen Linie noch auf den beiden benachbarten Linien links und rechts von ihm. Dieser Bauer kann entsprechend nur von gegnerischen Figuren gebremst werden.

Gabel

Doppelangriff einer einzelnen Figur auf zwei (ungedekte oder wertvollere) Figuren des Gegners

Gambit

Von «*dare il gambetto*» (ein Bein stellen). Opfer eines Bauern (seltener einer Leichtfigur), um einen strategischen Vorteil (Angriff) zu erhalten. Oft wird die Zeit, die der Gegner braucht, um den Bauern zu schlagen, genutzt, um Figuren zu aktivieren und eine Angriffsstellung zu erhalten. Meist ist ein Gambit eine bestimmte Eröffnung (Königsgambit, Englund-Gambit).

Grossmeister (GM)

Höchster Titel der einem starker Spieler vom Weltschachverband FIDE verliehen wird. Einmal errungen, gilt er lebenslang. Um Grossmeister zu werden, muss der Spieler mindestens einmalig eine Wertungszahl von 2500 und zwei Mal in einem wichtigen Turnier eine Turnierleistung von 2600 ELO erreicht haben.

Grundreihenmatt

Recht häufiges Mattmotiv auf der ersten (Weiss) oder achten (Schwarz) Reihe, das durch eine ebenfalls auf dieser Reihe stehende Schwerfigur gegeben wird. Merkmal ist, dass alle Fluchtfelder des Königs zur zweiten (siebten) Reihe verstellt sind, meist durch eigene Bauern oder Figuren, manchmal auch ergänzt durch einzelne vom Gegner kontrollierte Felder.

Grundstellung

In den Regeln definierte Aufstellung der Schachfiguren vor Beginn des Spiels.

Internationaler Meister (IM)

Zweithöchster Titel, der einem starker Spieler vom Weltschachverband FIDE verliehen wird. Einmal errungen, gilt er lebenslang. Um Internationaler Meister zu werden, muss der Spieler mindestens einmalig eine Wertungszahl von 2400 und zwei Mal eine Turnierleistung von 2450 ELO erreicht haben.

Isolani

Vereinzelter Bauer auf der d-Linie. Vereinzelt heisst, auf der b und e-Linie gibt es keine Bauern der gleichen Figurenfarbe. Dieser Bauer kann nicht mehr durch andere gedeckt werden. Ein Isolani ist ein oft vorkommendes strategisches Stellungsmerkmal.

J'adoube, (ich korrigiere, ich rücke zurecht)

Ankündigung eines Spielers, eine oder mehrere Figure(n) auf dem Brett zurechtrücken zu wollen, damit der Gegner nicht auf die berührt-geführt Regel pochen kann.

Kiebitz

Zuschauer. Manchmal störend durch Bemerkungen oder Gesten, mit denen er Züge des Spielers kommentiert.

Kombination

Abwicklung, die oft mit überraschenden meist auch zwingenden Zügen (häufig auch Opfern / Scheinopfern) einen Stellungsvorteil zu Materialgewinn, einer Siegstellung oder gar Schachmatt umsetzt. Eine Kombination kann aber auch zur Verteidigung oder gar zur Rettung in einer scheinbar verlorenen Stellung, zum Beispiel in ein Patt oder Remis durch ewiges Schach, angewandt werden.

Kompensation

Stellungsvorteile die einen Materialvorteil des Gegners ausgleichen. Zum Beispiel Königsangriff für eine geopfert Figur oder passive und eingeschlossene Figuren des Gegners als Kompensation für einen Bauern.

Königsflügel

Siehe Damenflügel

Lavieren

Umorganisieren der Figuren, ohne direkt etwas zu drohen oder Bauern zu ziehen. Kommt meist in ausgeglichenen Stellungen vor oder solchen, wo der Gegner passiv, aber auch sehr

solide steht, aber keine eigenen Aktionen unternehmen kann. Ziel, eine leicht bessere Aufstellung hinzukriegen.

Leichtfiguren

Läufer und Springer werden als Leichtfiguren bezeichnet. Als Unterscheidung zu Schwerfiguren (Turm und Dame), Bauern und König.

Linie

Vertikale Gerade auf dem Schachbrett. A-Linie, b-Linie etc.

Matt

Ein König ist angegriffen (steht Schach) und es gibt keinen legalen Zug, der diesen Angriff abwendet. Die Gegenseite hat gewonnen. Das Spiel ist beendet.

Mittelspiel

Zweite mittlere Phase des Schachspiels. Nach der Eröffnung geht es darum, strategische Pläne oder taktische Schläge zum eigenen Vorteil auszunutzen. Macht keiner der Spieler grobe Fehler, so führt das Mittelspiel in ein Endspiel. Es geht also auch darum, ein vorteilhaftes Endspiel zu erreichen oder ein verlorenes zu vermeiden.

Nachziehender

Spieler, der die schwarzen Figuren führt. Er beginnt die Partie als zweiter, was ein kleiner Nachteil bedeutet.

Notation

Auflistung der gespielten Züge einer Schachpartie. Man unterscheidet zwischen ..

Langnotation: Ausgangs- und Zielfeld werden notiert 3.Sg1-f3

Kurznotation: nur Figur und Zielfeld werden notiert 3.Sf3

«figuriner» Notation: Kurznotation mit Figurensymbol statt Buchstabe 3.♖f3

Opposition

Gegenüberstellung der beiden Könige. Stehen Könige getrennt durch ein Feld einander gegenüber, so hat derjenige der *nicht* am Zug ist die Opposition. Der andere König muss weichen, wonach der erste entweder Raum gewinnen / vorbeiziehen oder erneut die Opposition einnehmen und den König wiederum blockieren kann. Die Opposition ist nur im Endspiel (vor allem Bauernendspiel) relevant.

Patt

Der Spieler am Zug hat keinen einzigen legalen Zug - der König steht aber nicht im Schach. Die Partie ist Unentschieden (remis) und sofort beendet.

Patzer

Grober Fehler

Problemschach, Schachproblem, Schachkomposition

Stellung mit einer möglichen Kombination, welche erfunden (komponiert) wurde. Oft werden besonders schöne, überraschende, lehrreiche und/oder schwierige Abwicklungen und Motive dargestellt. Problemschach ist auch eine Kunstform des Schachs. Es gibt eigene Meisterschaften. Schachprobleme haben oft ein Matt in x Zügen zum Ziel.

Qualität, Qualitätsopfer, Qualitätsverlust

Der Wertunterschied zwischen Turm gegen Springer oder Läufer bezeichnet man als Qualität. Begriffe wie Qualitätsverlust, -opfer, -gewinn werden also im Zusammenhang mit dem Tausch eines Turms gegen einen Leichtfigur verwendet.

Randbauer

Bauer an der a-Linie oder der h-Linie. Im Mittelspiel wie auch im Endspiel hat dieser oft eine spezielle Bedeutung, da er weit entfernt ist (z.B. vom König) nur von einer Seite angegriffen und gedeckt werden kann, oder als Mehrbauer nicht zum Gewinn reicht.

Remis

Das Unentschieden, wie auch immer es zustande gekommen ist, wird im Schach als Remis bezeichnet. Z.B.: Patt, Stellungswiederholung (3-Züge-Regel, 5-Züge-Regel), ewiges Schach, auf Vereinbarung, beidseitig ungenügendes Material zum Mattsetzen, 50-Züge-Regel)

Rochade

Spezialzug: König und Turm werden gleichzeitig gezogen. Es gibt eine grosse (Damenflügel) und eine kleine Rochade (Königsflügel)

Rundenturnier oder Round Robin

Turnierform, bei der alle Teilnehmer gegeneinander antreten – ähnlich einer Fussballmeisterschaft. Bei doppelrunden Turnieren treffen die Spieler je zwei Mal aufeinander, wobei die Farben (der Anzug) gewechselt wird.

Schach, Schachgebot

Siehe Teil 1 – Die Regeln

Schachmatt

Siehe Matt

Schachprogramm, Datenbank

Benutzeroberfläche für Schach-Engines (siehe dort) und Datenbanken (siehe dort). Wird zum Spiel gegen den Computer im Internet und oft auch zur Spielanalyse und auch als Lern- und Trainingssoftware benutzt.

Schachserver

Internetplattformen zum Spiel gegen menschliche Gegner. Meist bieten die Server darüber hinaus grosse Angebote für die Analyse, das Training, Chatfunktionen und kommentierte Liveübertragungen von Grossmeisterturnieren und Weltmeisterschaften.

Schachuhr

Spezielle Doppeluhr zum Anzeigen der verfügbaren Restzeit der beiden Spieler. Die Uhr wird nach jedem Zug umgeschaltet, es läuft jeweils die Uhr jenes Spielers, der am Zug ist. Die Uhr läuft rückwärts.

Scheinopfer

Opfer einer Figur (seltener eines Bauern), innerhalb (meist zu Beginn) einer Kombination, wobei das verlorene Material mit einer forcierten Zugfolge wenige Züge später durch Rückgewinn gegnerischen Figuren mindestens ausgeglichen wird.

Schlagen

Siehe Teil 1 – Die Regeln

Schnellschach, Rapid

Schachpartien, die weniger als eine Stunde dauern.

Schweizer System

Turnierform für Turniere mit grösserer Anzahl Spieler. Die Spieler werden nach einem vorgegebenen System zugeteilt, um eine möglichst hohe Genauigkeit / Gerechtigkeit der Rangliste zu erreichen.

Schwerfigur (en)

Turm und Dame werden als Schwerfiguren bezeichnet. Als Unterscheidung zu Leichtfiguren (Läufer und Springer), Bauern und König.

Sekundant

Als Sekundant wird im Schach der Helfer, Unterstützer eines starken Spielers bei einem wichtigen Wettkampf (zum Beispiel Weltmeisterschaft) bezeichnet. Seine Unterstützung ist vor allem in der gemeinsamen Vorbereitung der Eröffnungen und der Analyse von Stellungen und gespielten Partien.

Simultan, Simultanschach

Spielform, bei der ein Spieler gleichzeitig gegen mehrere Gegner antritt. Meist sind die Gegner schwächer. Oft gibt es auch Schaukämpfe an einem öffentlichen Platz mit einem bekannten Grossmeister als Simultanspieler.

Sonneborn-Berger

Zweitwertung (Tie-Break-Wertung) in Turnieren, um bei Punktgleichheit rangieren zu können. Bei der Sonneborn-Berger-Wertung (SB) erhält der Spieler die Summe der Punkte, aller Gegner, gegen die er gewonnen hat plus die Hälfte der Punkte aller Gegner, gegen die er remis gespielt hat. Diese Zweitwertung wird vor allem bei Rundenturnieren angewandt.

Stein

Figuren und Bauern in Schachspiel werden neutral als Steine bezeichnet.

Stellung

Position der Figuren während eines Schachspiels.

Stellungswiederholung

Regelrelevante Wiederholung von bereits erreichten Stellungen im Schachspiel (3-fache Stellungswiederholung = remis).

Strategie

Mittel- oder langfristiger Plan, der auf Stellungenmerkmalen wie zum Beispiel der Bauernstellung basiert. Siehe auch Taktik

Studie

Siehe auch unter «Problemschach, Schachproblem, Schachkomposition», wobei bei der Studie das Resultat offen sein (Sieg oder remis) oder gar wechseln kann, je nachdem, wer am Zug ist. Der Ausgang kann auch die eigentliche Fragestellung der Aufgabe darstellen. Studien dienen häufig didaktischen Zwecken und stellen eine Synthetisierung einer bestimmten Thematik dar. Oft bewegen sich Studien im Endspiel.

Taktik

Taktik ist eine Abwicklung von oft für den Gegner recht zwingenden Zügen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen (Materialvorteil, Matt, strategischer Vorteil). Dabei werden bestimmte Motive wie Abzug, Fesselung, Doppelangriff und Schachgebote, Mattdrohungen angewandt. Oft werden auch Figuren geopfert oder «scheingeopfert». Siehe auch: «Kombination».

Tempo

Tempo ist die Zeiteinheit für einen Zug -nicht in Minuten, Sekunden sondern als Wirkung auf dem Brett im Vergleich zum Gegner. Der Begriff wird normalerweise im Zusammenhang mit Tempoverlust oder Tempogewinn angewandt. Ein Tempoverlust kann zum Beispiel sein, wenn eine Figur einen vorherigen Zug wieder rückgängig machen muss, ohne einen Nutzen davon zu haben, z.B. die weiße Dame, die auf d4 gestellt wurde und durch einen Angriff wieder zurück nach d1 gehen muss. Oder zweimalige einfache Schritt eines Bauern aus der Grundstellung, wenn ohne Nachteil gleich der Doppelschritt hätte ausgeführt werden können. Tempogewinn bezeichnet beispielsweise den durch einen Angriff verursachten (Rück-) Zug einer Figur des Gegners, der ihm nichts bringt. Tempoverluste in der Eröffnung führen meistens zu Entwicklungsrückstand.

Theorie

Theorie bezeichnet das über die Jahrhunderte durch Forschung und Partieanalyse erschaffene Wissen im Schach. Ein bedeutender Teil ist die Eröffnungstheorie.

Tripelbauer

Drei Bauer auf der gleichen Reihe. Diese kommen durch Schlagen von zwei Bauern zu Stande. Trippelbauern haben in der Regel keine Deckung durch andere Bauern und eine grosse Schwäche. Oft entstehen Sie dadurch, dass ein Gegner einen ihm geschlagenen Bauer nicht

direkt zurücknimmt, sondern davon ausgeht, dass er später bald mindestens einen der drei Bauern wieder gewinnt.

Umwandlung

Ein Bauer, der die gegenüberliegende Grundreihe erreicht, wird vom Brett genommen und durch eine Figur ersetzt. Siehe Teil 1 – Die Regeln

Unterverwandlung

Umwandlung nicht in eine Dame, sondern einen Turm, Läufer oder Springer. Wird meist angewandt, um eine Pattstellung des Gegners direkt durch eine Damenumwandlung zu vermeiden.

Variante

Zugfolge, alternative Zugfolge. Wird in der Analyse und der Eröffnungstheorie verwendet.

Vergiftete Figur, vergifteter Bauer

Figuren/Bauer, welche frei geschlagen werden können (z.B. ungedeckt sind), das Schlagen aber zu einem Nachteil führt, der den gewonnen Materialwert übersteigt. Ein gutes Beispiel ist im Seekadettenmatt die Dame auf d1, die vergiftet ist (siehe «Seekadettenthema (Seekadettenmatt / Legal's mate)»). In einigen Eröffnungen wird der Bauer b2 (Weiss) oder b7 (Schwarz) zum Schlagen durch die gegnerische Dame angeboten. Macht sie dies, so ist sie einen Moment ausser Spiel, so dass ein starker Angriff auf den König möglich wird. Oder die Dame selber geht verloren.

Wertungszahl, gewertete Partien

Punktsystem zur Bewertung der Spieler nach deren Erfolg. Dafür werden die Ergebnisse von Partien an Turnieren und Meisterschaften beigezogen (gewertete Partien). Die Wertungszahl basiert meistens auf Punktegewinne / Punktabzüge, die für die erzielten Ergebnisse vergeben werden. Wobei die Stärke der Spieler berücksichtigt wird. So gibt es mehr Punkte bei einem Sieg gegen einen Gegner, der höher gewertet ist als gegen einen schwächeren. Bei einem Remis gegen schwächere Gegner verliert man etwas an Punkte, gegen einen stärker gewinnt man Punkte dazu.

Zeitnot, Zeitnotphase

Da eine auslaufende Zeit die Partie mit Verlust für den betreffenden Spieler beendet, ist die Phase, wo nur wenig Zeit zur Verfügung steht, oft sehr hektisch. Weshalb dann auch mal grobe Fehler gemacht werden. Manchmal aber wird der vorher erschaffene Stellungsvorteil mit erstaunlich präzisen Zügen zum Sieg geführt.

Zeitüberschreitung

Ist die Uhr eines Spielers abgelaufen, so verliert er umgehend die Partie.

Zentrum

Als Zentrum werden die Felder d4, e4, d5 und e5 bezeichnet. Zusammen mit den Feldern c4, c5 und f4, f5 bildet dies das sogenannte erweiterte Zentrum. Das Zentrum hat spezielle strategische Funktion im Schachspiel, da dort stehende Figuren aktiver sind als solche am

Rand, die grossen Diagonalen über das Zentrum führen. Die Beherrschung des Zentrums verspricht oft einfacheres Spiel.

Zug, Halbzug

Ein Zug bezeichnet das abwechslungsweise Ziehen der Figuren beider Spieler, also Schwarz und Weiss. Nach dem ersten Zug haben also beide eine Figur oder Bauer bewegt. Der Halbzug bezeichnet dagegen nur das Ziehen eines der Spieler. Im Mündlichen wird das Wort Zug normalerweise auch verwendet, wenn eigentlich nur Halbzug gemeint wird.

Zugumstellung

Variante (siehe dort) die zur gleichen Endstellung führt wie eine andere. Zugumstellungen gibt es oft in der Eröffnung. Oft werden Zugumstellungen gewählt, um beispielsweise bestimmte (Lieblings-) Züge des Gegners zu vermeiden und trotzdem die gewünschte Eröffnungsvariante zu erreichen.

Zugwiederholung

Siehe «Teil 1 – Die Regeln» unter «Remis durch Zugwiederholung»

Zugzwang

Siehe «Teil 1 – Die Regeln» unter «Zugzwang»

Zwischenzug, Zwischenschach

Zug, der eingeschoben wird, bevor eine vom Gegner erwartete Reaktion erfolgt. Zum Beispiel: Ein Spieler schlägt eine Figur und erwartet das direkte Zurückschlagen. Durch ein Zwischenschach oder einen Zwischenzug, der die Dame angreift kann der Spieler die Stellung zu seinen Gunsten verändern und erst dann die Figur Zurückschlagen